ARTDINK

Windows® 95専用

PowerVR™ 搭載機専用

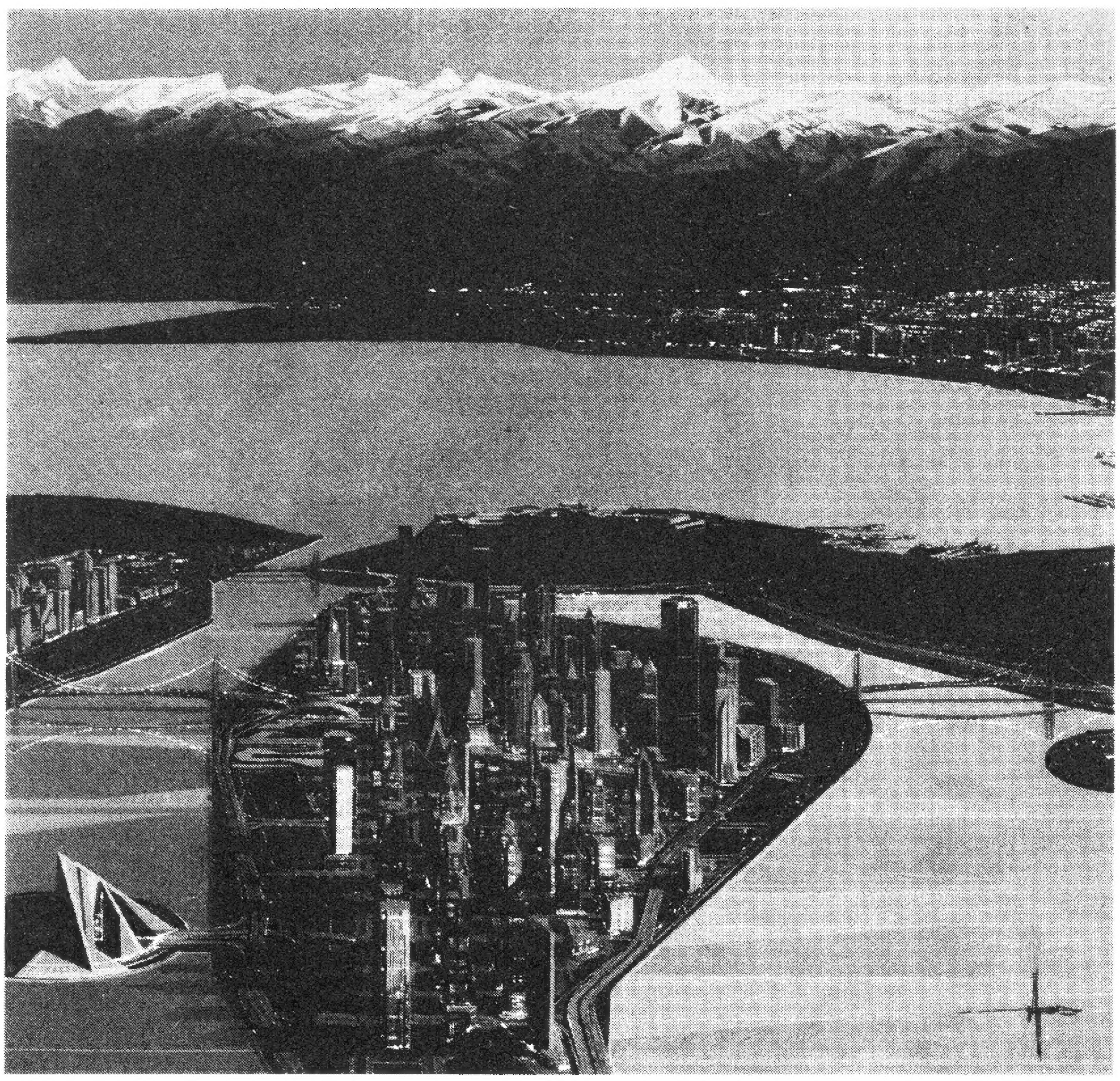


A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

GAME MANUAL



A5

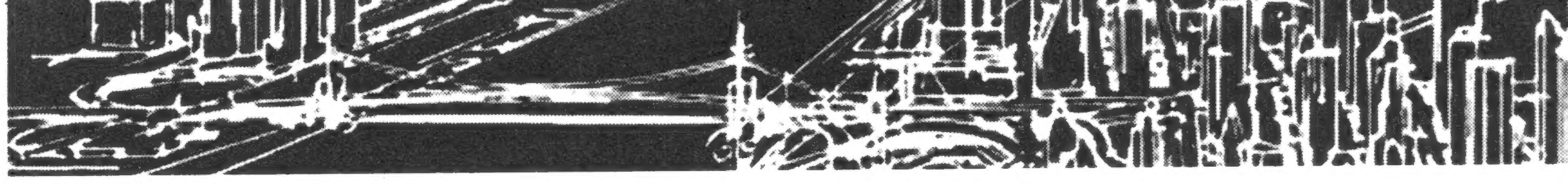
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

GAME MANUAL



目次



製品概要

このたびはWindows95専用ソフト「A5」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。本ソフトをご使用される前に、このゲームマニュアルを必ずお読みください。

内容物の確認

「A5」のパッケージは、以下の内容で構成されています。ご確認ください。

A5 CD-ROM	1枚
ゲームマニュアル	1冊
ユーザー登録ハガキ及びシリアルナンバーカード	1枚

ユーザー登録のお願い

パッケージ添付のユーザー登録ハガキに必要事項を記入の上、当社までご返送ください。当商品のユーザーとして登録させていただきます。

ユーザー登録処理はサポートサービスの都合上、商品ごとにおこなっています。以前に当社の商品をご購入していただき、ユーザー登録をされている場合も、同様に登録ハガキをご返送ください。登録ユーザー以外の方には、ユーザーサポートサービスをいたしかねる場合がございます。

登録ユーザーの方には、新製品のご案内など数々の特典がございますので、是非とも登録していただけますようお願い致します。

※動作不良などのトラブルに関しては、電話または封書にてご連絡ください。
ユーザー登録ハガキでのご連絡は対応に時間がかかることがあります。



動作環境

本ゲームは、以下のパソコン環境で動作します。

●OS
Microsoft Windows95日本語版

●CPU
Pentium/90MHz以上（推奨Pentium/133MHz以上）
※Intel MMX Technologyに対応

●メモリ
32MB以上

●ハードディスクドライブ
1パーティションの空き容量が100MB以上あるハードディスクドライブ

●2Dアクセラレータ
Direct Draw対応／VRAM2MB以上／解像度800×600ドット以上／High Color（16ビット）65536色を表示可能／オンボードもしくはPCIバススロット用（推奨VRAM4MB以上、1280×1024ドット表示）
※VRAMが2MBと4MB以上では、3Dビューの最大表示サイズが異なります。2MBの場合、解像度1024×768時に、3Dビューの最大サイズは256×192ドットになります。

●3Dアクセラレータ
PowerVR 搭載の3Dアクセラレータ
※テクスチャメモリが4MB以上必要

●CD-ROMドライブ
2倍速以上のCD-ROMドライブ（推奨4倍速以上）

●ディスプレイ
上記2Dアクセラレータに対応するマルチスキャンディスプレイ

●キーボード
パソコン本体に付属のキーボードもしくはその同等品

●マウス
上記OSに対応したマウス

●サウンドカード
上記OSとDirect Soundに対応したPCM音源が再生可能なサウンドカード

●プリンター
上記OSに対応したプリンター



インストール

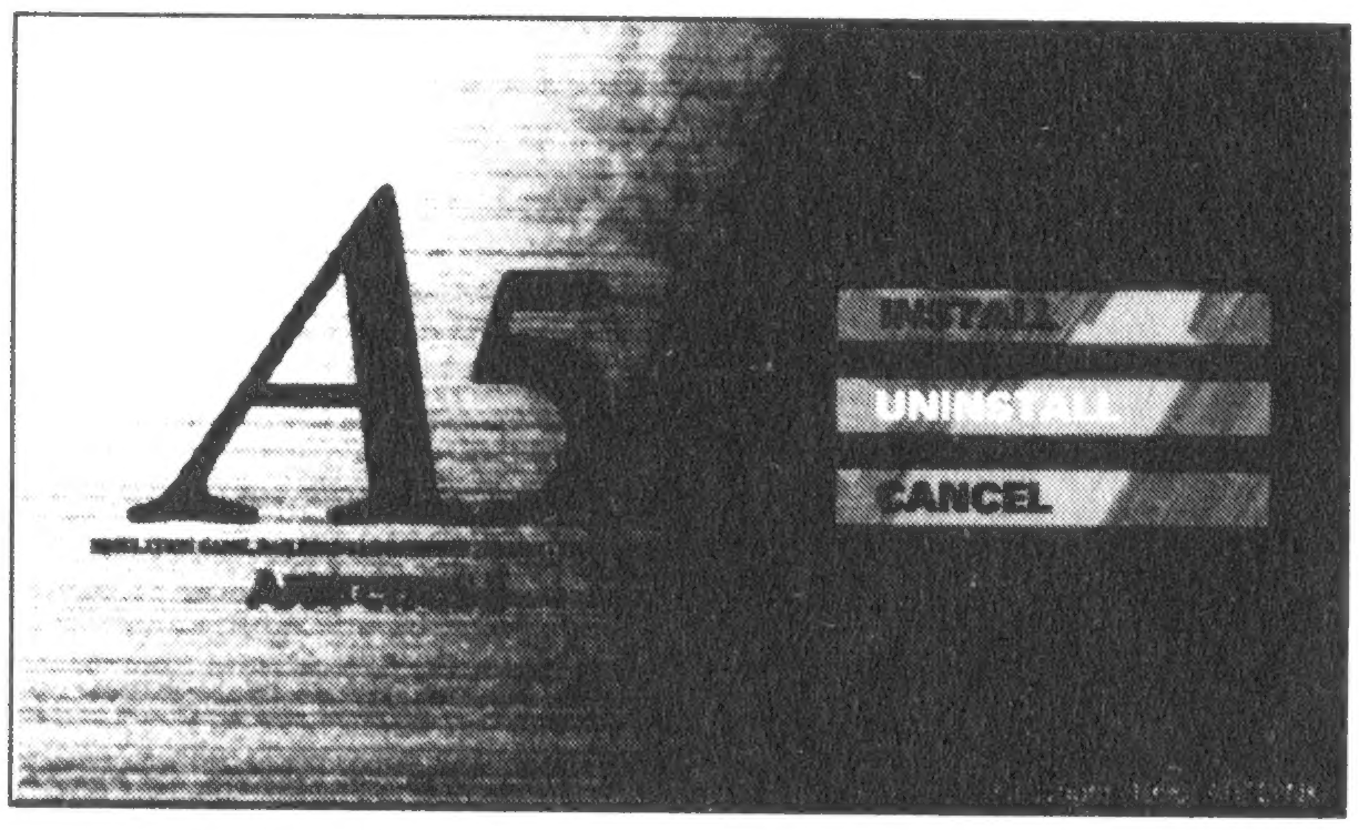
A5をハードディスクにインストールします。インストール手順は以下のとおりです。

> A5のインストールをおこなう前に、3Dアクセラレータのセットアップを済ませてからこの手順をおこなってください。

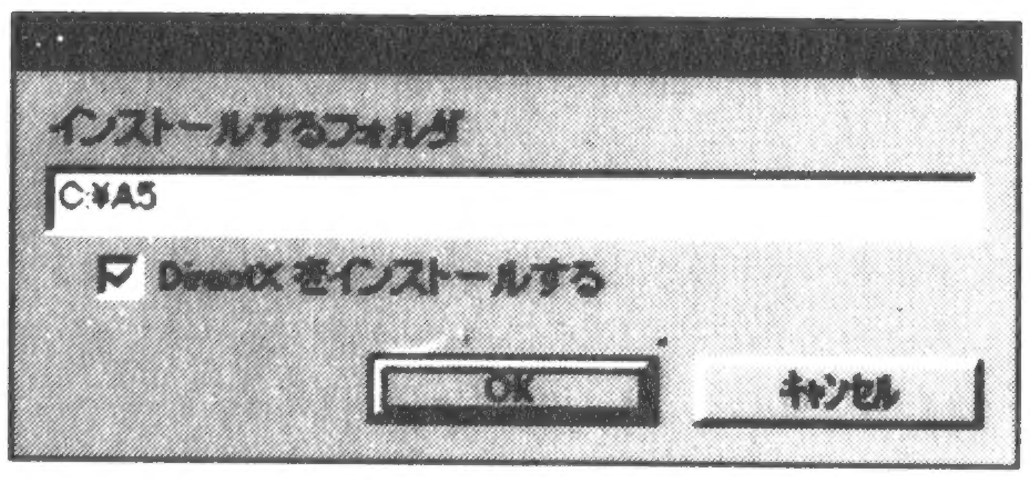
1 Windows95を起動している状態で、A5のCD-ROMをドライブにセットすると、オートプレイ機能によりスタートアップ画面が自動的に起動します。

※スタートアップ画面が表示されない場合
［マイコンピュータ］のCD-ROMドライブをダブルクリックすることで表示されます。

スタートアップ画面



2 ［INSTALL］［UNINSTALL］［CANCEL］の3つのボタンがウィンドウに表示されたら、［INSTALL］をクリックします。setupウィンドウで、必要に応じてA5のインストール先を変更することもできますが、ほとんどの場合、変更する必要はありません。



A5をプレイするにはDirectXがインストールされている必要があります。以前にDirectXをインストールしている場合でもチェックボックスをチェックしたままインストールしてください。また、DirectXが初めてハードウェアにインストールされた場合は、ハードウェアの再起動が必要になります。

3 あとは、自動的に「A5」がハードディスクにインストールされます。インストールが正常に終了すると、確認のメッセージが表示されるので［OK］をクリックしてください。



ゲームの起動

ハードディスクにインストールした場合でも、本ゲームをプレイする際にはA5のCD-ROMをドライブにセットしておく必要があります。

起動前の確認

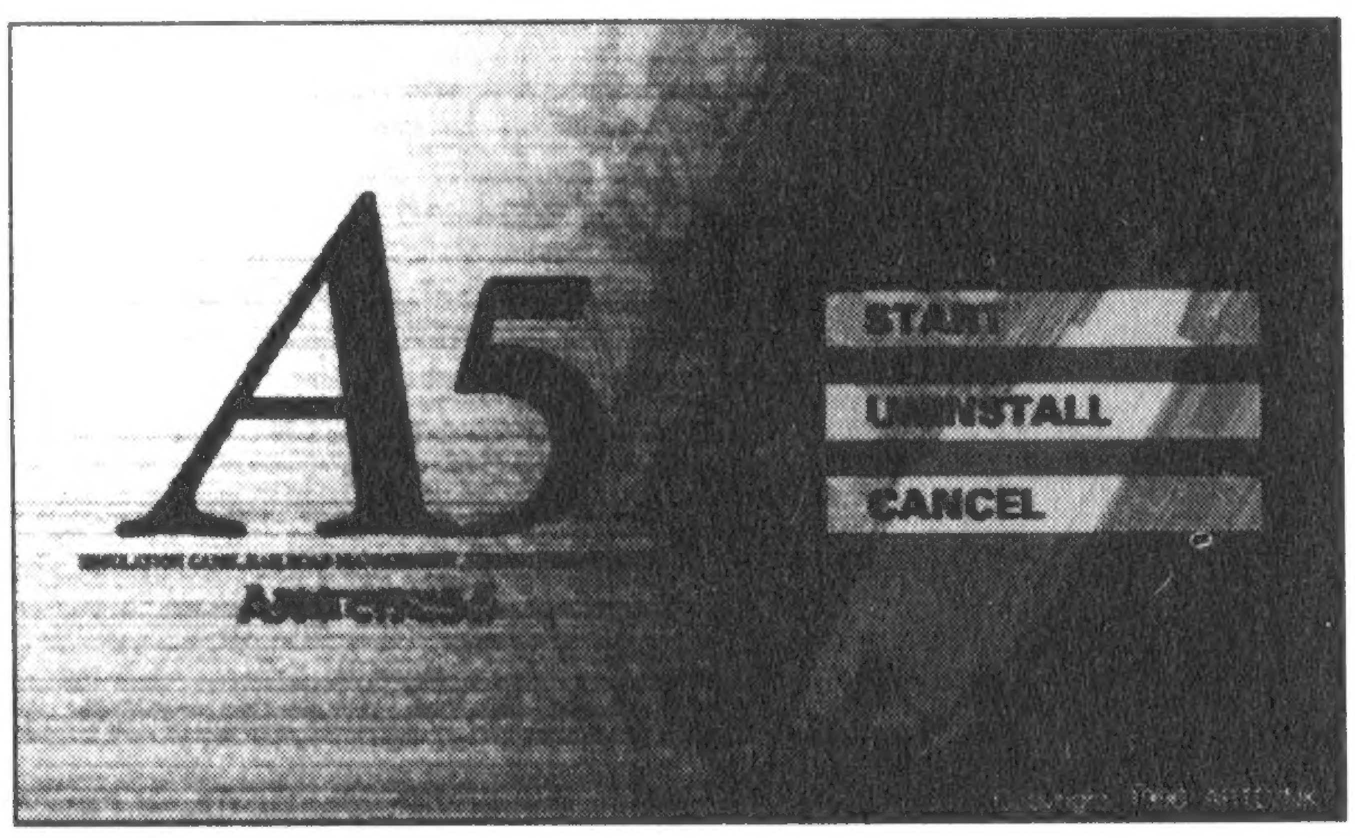
以下の項目を必ず確認してから先に進めてください。確認および設定変更の方法については、ご使用のWindows95、ハードウェア等のマニュアルを参照してください。

※本ゲームをプレイするには、Windows95を操作するための最低限の予備知識が必要です。ご使用のWindows95やハードウェアのマニュアルをよく読んで、マウスの使い方などを覚えてから、これ以降の作業に入ってください。

○PowerVR搭載の3Dアクセラレータが正常に接続されている。
○解像度を800×600ドット以上に設定する。
○色数をHigh Color（16ビット）65536色に設定する。
※256色、True Color（32ビット）には対応していません。
○起動中のアプリケーションをすべて終了する。
○CDDAのドライバが正常にインストールされている。
○スクリーンセーバーの設定を「なし」にする。
○タスクバーのプロパティで[自動的に隠す]のチェックをはずす。

ゲームの起動方法

「A5」のCD-ROMをドライブに挿入するとWindows95のオートプレイ機能により、スタートアップ画面が表示されますので、[START]をクリックしてください。



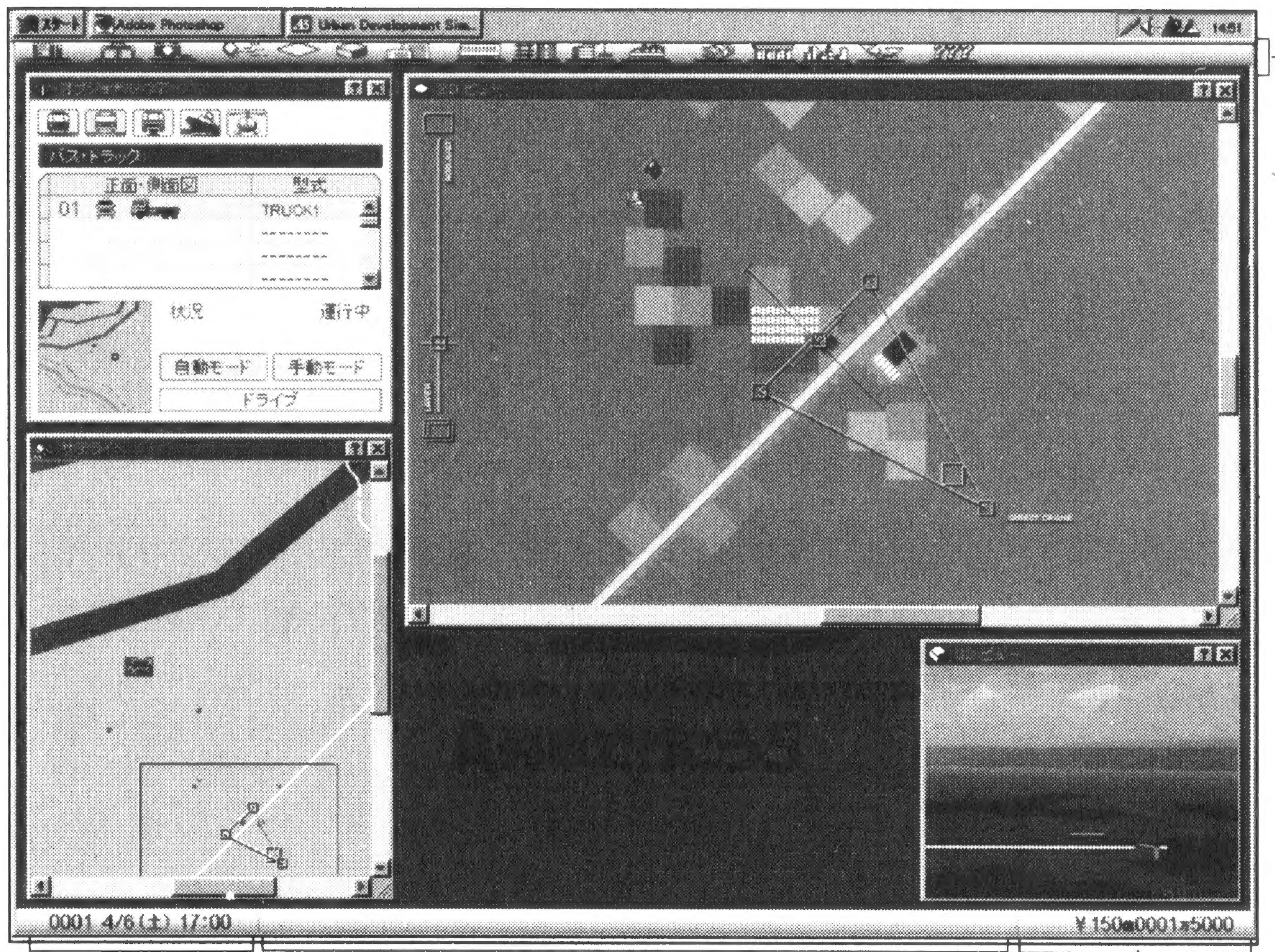
※スタートアップ画面が表示されない場合
スタートメニューから[プログラム]を選択し、さらに[Artdink]を選び「A5」アイコンをクリックするとゲームが起動します。



画面説明

ゲーム画面

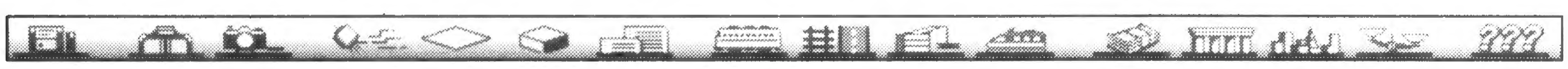
(アプリケーションウインドウ)



①　②　③　④

①メニューバー

メニューバーには16のメニューがあり、機能別に 6種類に色分けされています。これらのメニューを駆使して、ゲームを進めていきます。ブルーとピンクのメニューを開いているときにはゲーム中の時間は停止します。



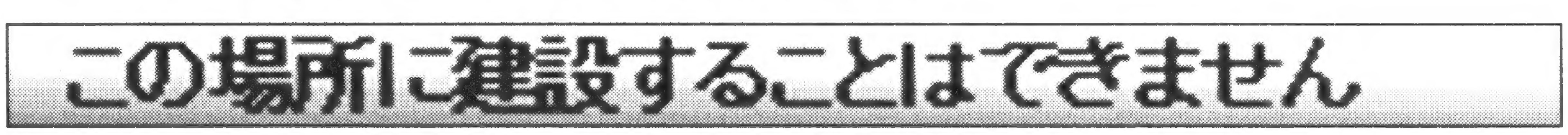
②日付、時刻、曜日

ゲーム開始からの年数、ゲーム中の日付、曜日、時刻を表示します。カレンダーは、日本の祝祭日に準じ、日曜日と祝祭日が重なった場合、振替休日も発生します。



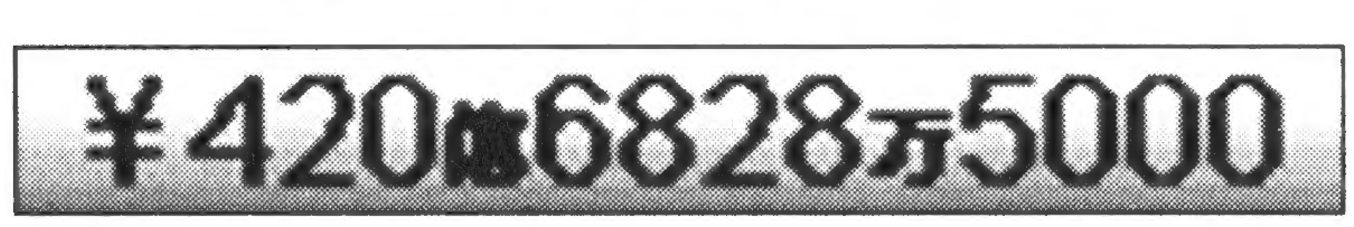
③メッセージエリア

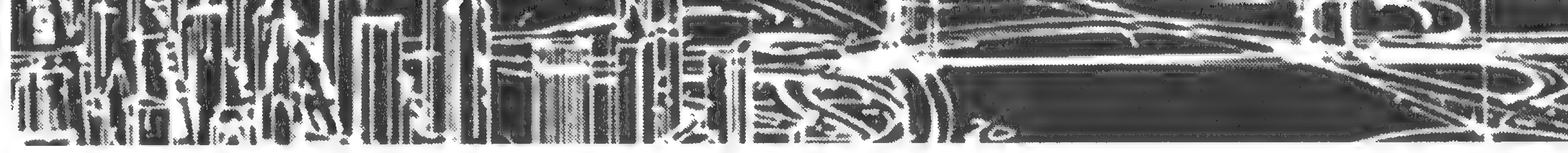
ゲーム中の補足メッセージなどを表示します。



④資金

プレイヤーの経営する会社の資金です。資金はすべて普通預金口座に預けられています。資金が0円になるとゲームオーバー、1,000万円を切ると費用のかかる操作はできなくなります。





画面説明

メニュー一覧

ファイル	ゲームデータのロード、セーブ、時間設定、終了のほか、諸設定をします。
オプショナルツアー	運行中の車両に乗って都市を遊覧します。
ビューポイント	カメラ位置を最大8カ所まで登録します。
サテライト	マップ全体を縮小表示し、「2Dビュー」の表示位置の変更、カメラの簡易操作をします。
2Dビュー	都市をつくり、「3Dビュー」の視点を設定します。
3Dビュー	「2Dビュー」でつくった都市を、3Dの映像として表示します。
ターゲット	ターゲット車両の選択およびその車両情報を表示をします。
車両	車両の購入、売却、配置、撤去をします。
ルート	線路、道路などの敷設や撤去、駅や港などの建設をします。
建設	子会社となる建築物を建設します。
プロジェクト	新幹線、リニア新幹線のプロジェクトを計画します。
銀行	資金、借入金などの情報表示のほか、資金の借り入れをします。
証券取引所	株の売買、株式市況の情報を表示をします。
都市情報	人口、ルートの長さ、発展産業などの情報を表示します。
バランスシート	資産、費用、負債、資本金、収益および税金の情報を表示します。
ヘルプ	A5アプリケーションウィンドウのヘルプを表示します。また、F1キーを押すと現在のアクティブウインドウのヘルプが表示されます。



画面説明

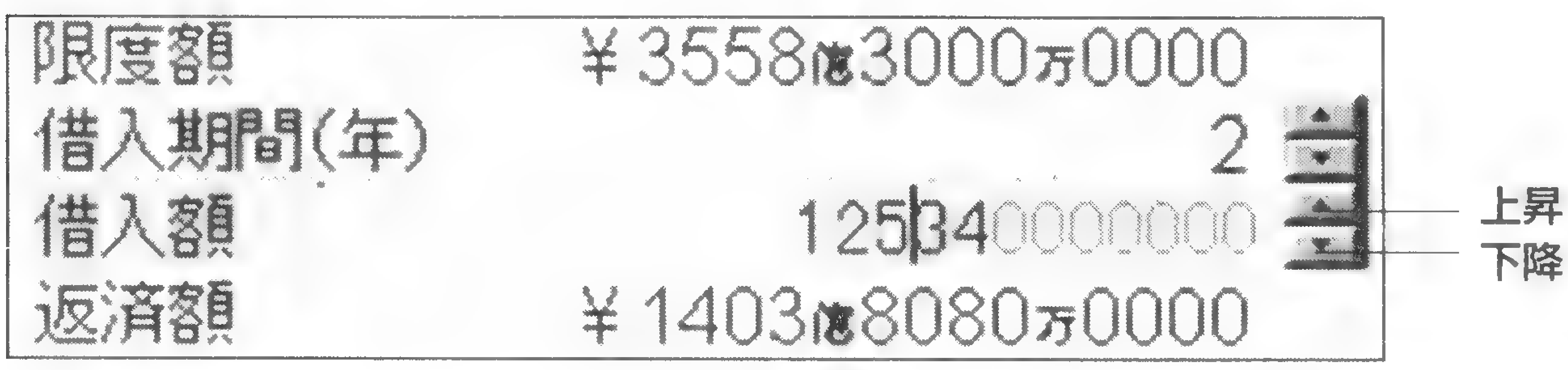
マウス操作

A5はWindows95の操作仕様に基づいて作られています。このマニュアルに記載されている用語なども、Windows95の規則に従っています。

クリック…………マウスの左ボタンを1回押します。
ダブルクリック …マウスの左ボタンを素早く2回押します。
右クリック ………マウスの右ボタンを1回押します。クライアントエリアで右クリックするとポップアップメニューが表示されます。
ドラッグ…………マウスの左ボタンを押しながらカーソルを移動後、ボタンを放します。

数値の入力

ゲーム中のウィンドウには数値を変更する項目があります。これら数値の変更はマウス操作で変更することも可能ですが、表示されている数値をクリックし、カーソルバーの位置に直接キーボードから入力することもできます。
キーボード入力でカーソルバーの左に数値が入力されます。BSキーでカーソルバーの左の数字1桁が消去されます。方向キーでカーソルバーの位置を移動できます。

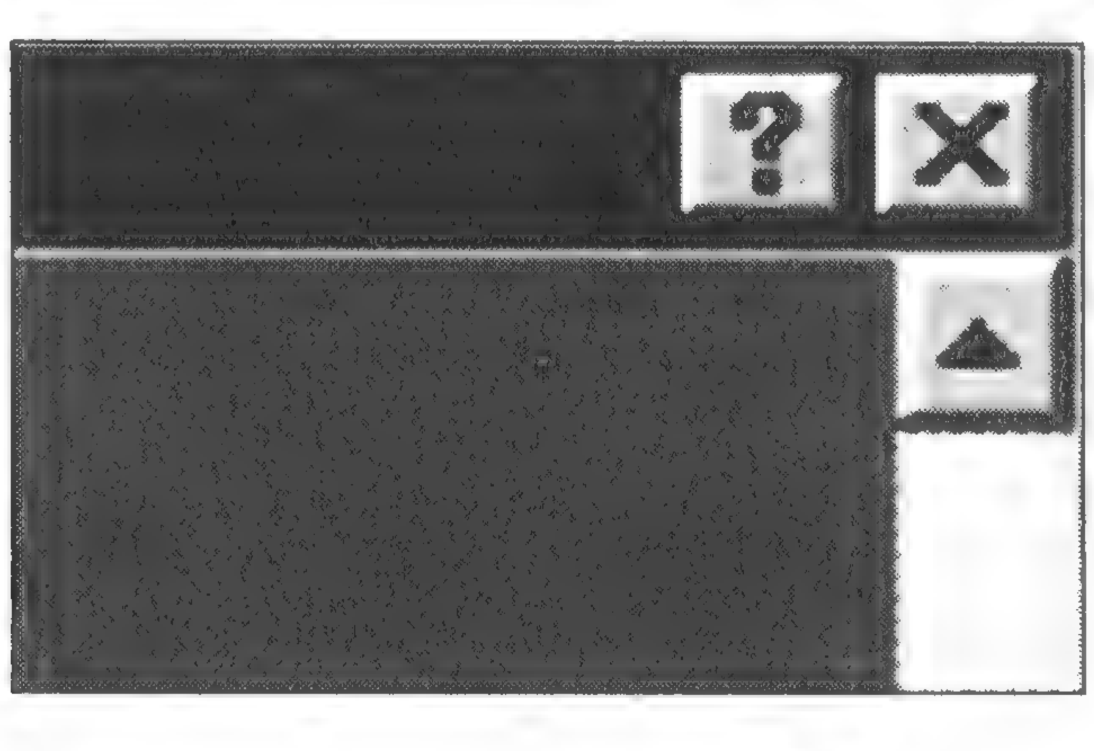


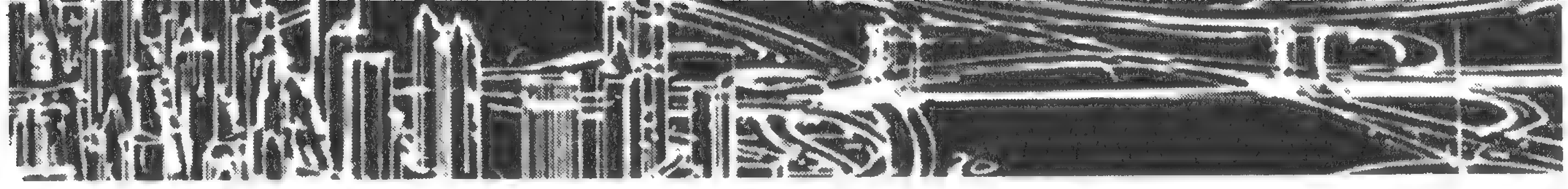
画面操作

ウィンドウ上で現在選択可能なアイコン、ボタン、項目は薄いグレーに、選択不可能な項目は白色になっています。また、選択されているアイコンなどはブルーに変化しています。
解説上で「選択する」「決める」といった場合にはアイコン、ボタン、項目上を直接クリックすることを指しています。

ビジュアルヘルプ

ウインドウ右上の ? ボタンをクリックすると,そのウィンドウの操作方法を説明するビジュアルヘルプ(→P52)が表示されます。

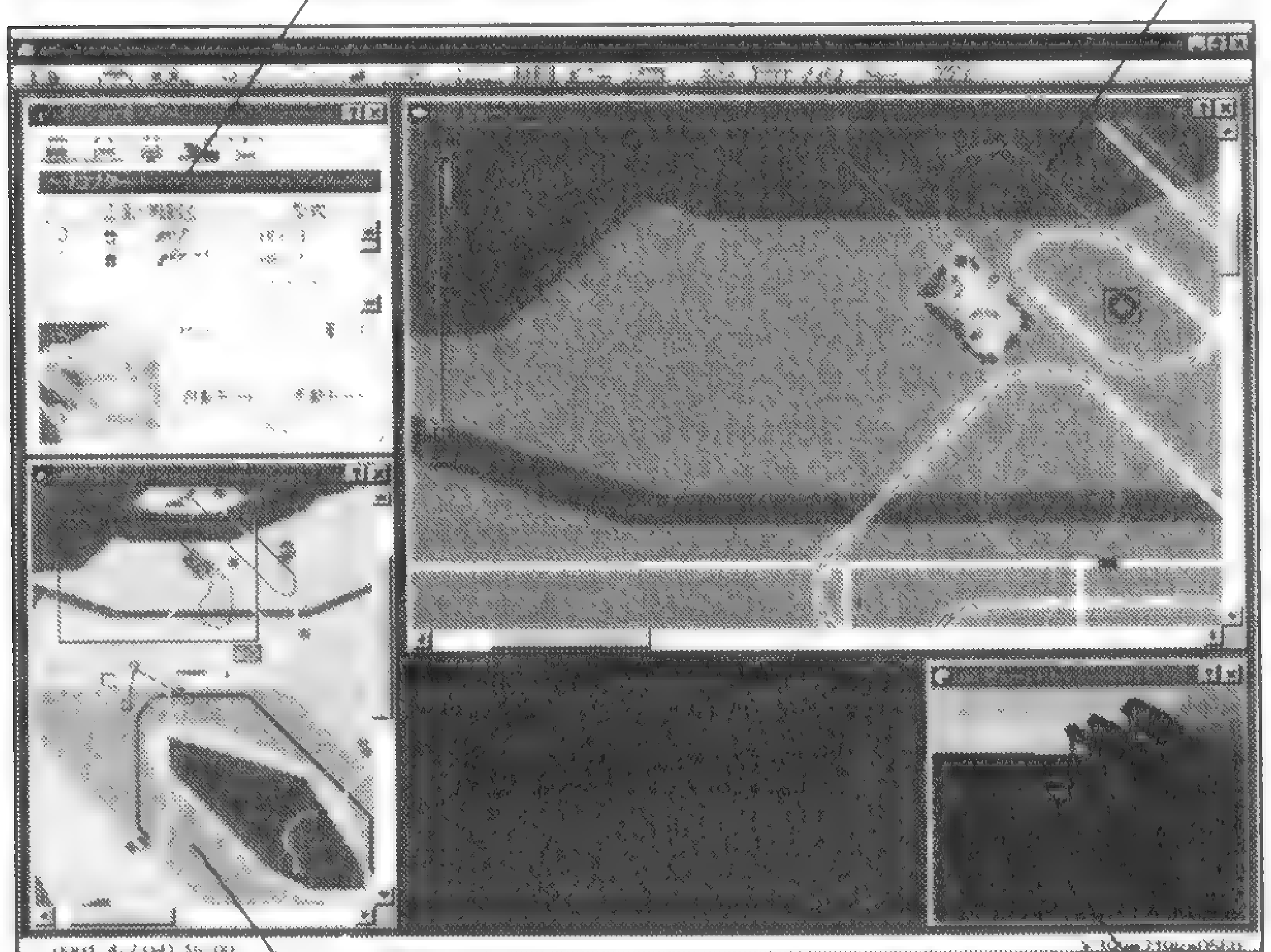




A5の世界

ここではA5の新機能である3D表示を利用した楽しみ方を説明します。

A5の起動後、ファイルメニューの中の[新規ｹﾞｰﾑ]を選択し、「**夜間飛行**」という名称のマップデータをクリックしてください。マップが読み込まれると画面は以下のような状態になっています。



都市の遊覧

～オプショナルツアーへのご招待～

オプショナルツアーとは、美しい3Dグラフィックで表示されたA5の仮想都市の中を、電車やヘリコプターに乗って遊覧する機能です。

新規ゲームをロードすると、画面上にオプショナルツアーウィンドウが開かれています。

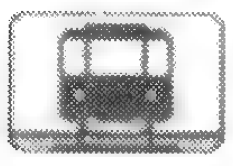
オプショナルツアーウィンドウ

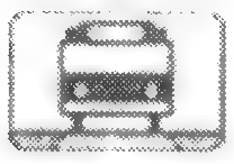


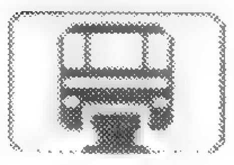


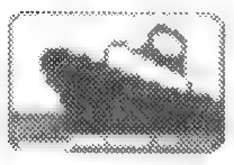
A5の世界

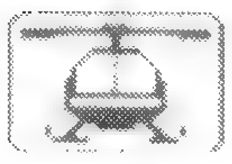
交通機関アイコン

 鉄道

 バス・トラック

 モノレール

 船舶

 ヘリコプター

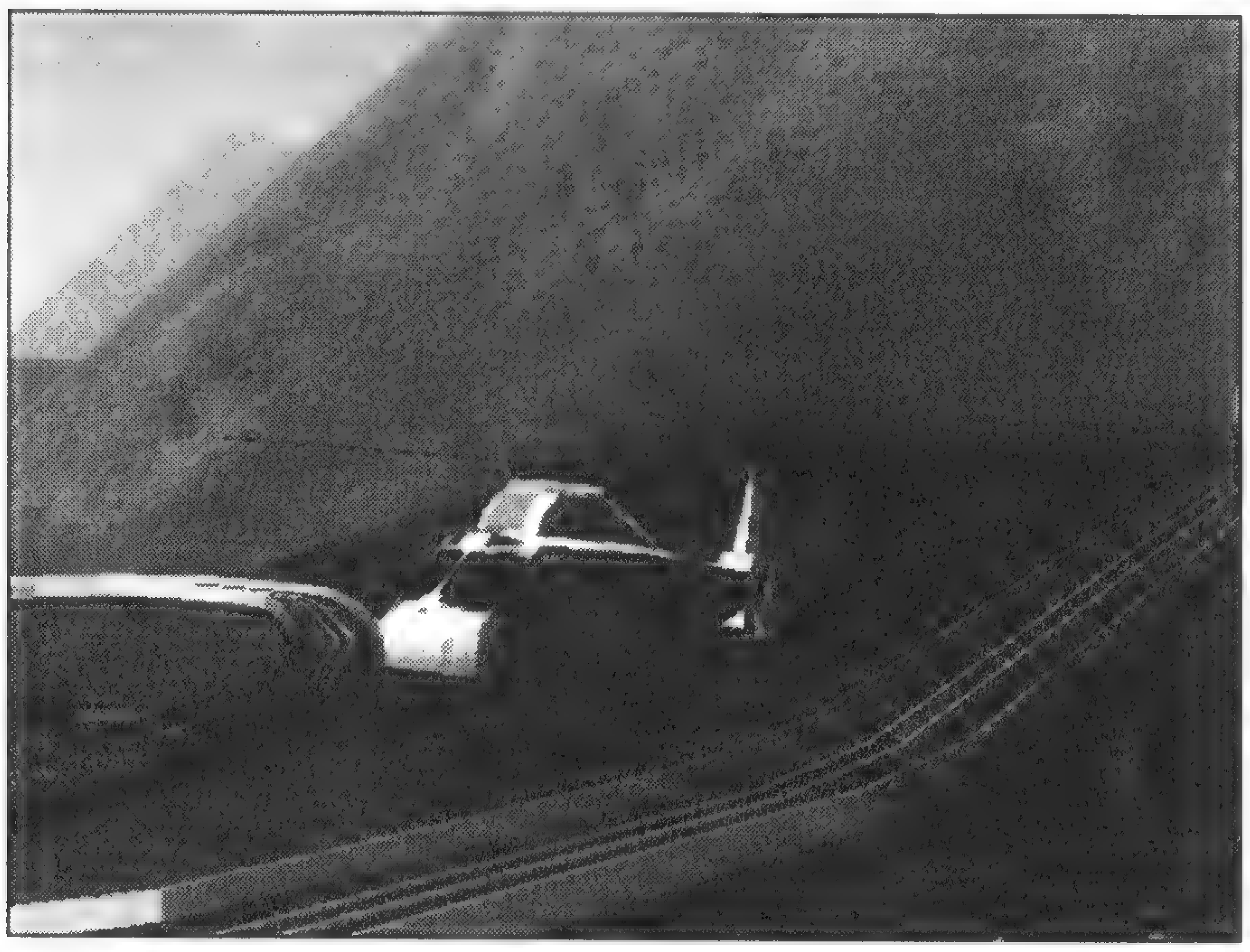
●オプショナルツアーの準備

オプショナルツアーをおこなうにはまず、どの車両に乗車するかを決めます。A5の世界では、電車、バスやトラック、モノレール、船舶、ヘリコプターの5種類の交通機関が用意されていますので、「交通機関選択」からひとつ選んでアイコン上をクリックしてください。

交通機関を選択したら、次はどの車両に乗車するかを決めます。「車両一覧」から乗車したい車両のグラフィックをクリックしてください。ミニサテライトに選択車両の現在地が表示されます。この際、「運行中」の車両以外には乗車できないので、車両状況を確認しながら選んでください。

乗車する車両が決定したら,モードを選択をします。[自動モード]と[手動モード]がありますが、ここでは[自動モード]をクリックしてください。

これでオプショナルツアーの準備はすべて整いました。あとは、[乗車]をクリックすれば画面が切り替わり、オーケストラサウンドとともにオプショナルツアーが始まります。(オプショナルツアー→P24参照)



●オプショナルツアーの終了

オプショナルツアー中に右クリックかESCキーを押すとツアーを終了し、通常のゲーム画面にもどります。



A5の世界

都市の散歩

～ビューポイント～

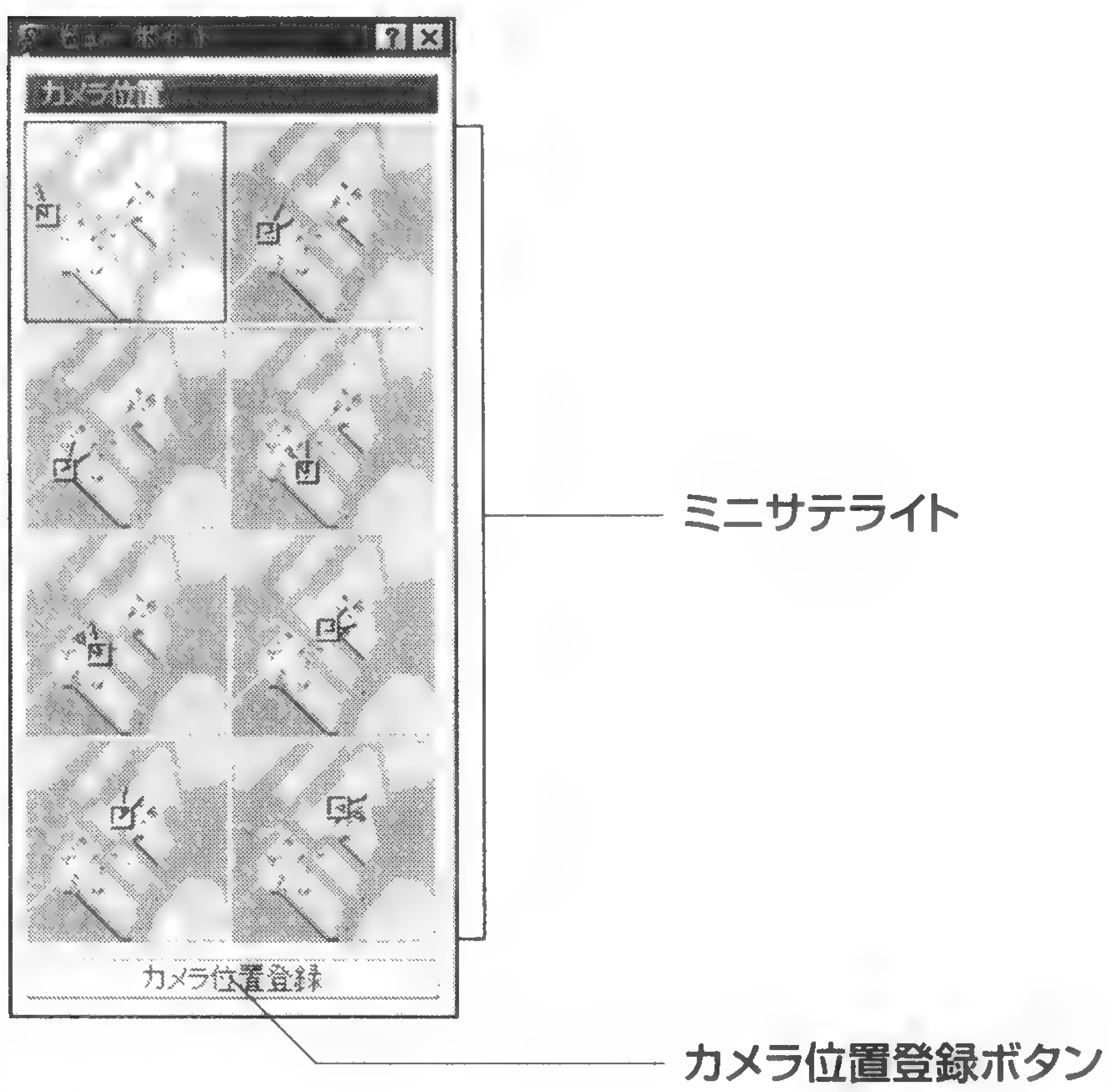
A5では3D表現された都市を、さまざまな角度から自由に眺めることができます。ビューポイントでは、自分の設定したカメラ位置を8カ所まで登録しておくことが可能です。

初期設定ではすでに8カ所の景色のよい場所を登録してありますので、ミニサテライトをダブルクリックするだけで美しい景色を楽しむことができます。

●ビューポイントの説明

メニューバーから「ビューポイント」のメニューをクリックすると、ビューポイントウィンドウが開かれます。

ビューポイントウィンドウ



●都市を眺める

ビューポイントウィンドウ内のミニサテライトをダブルクリックすると、そこに登録されているカメラ位置に切り替わり、3Dビュー上に表示されます。

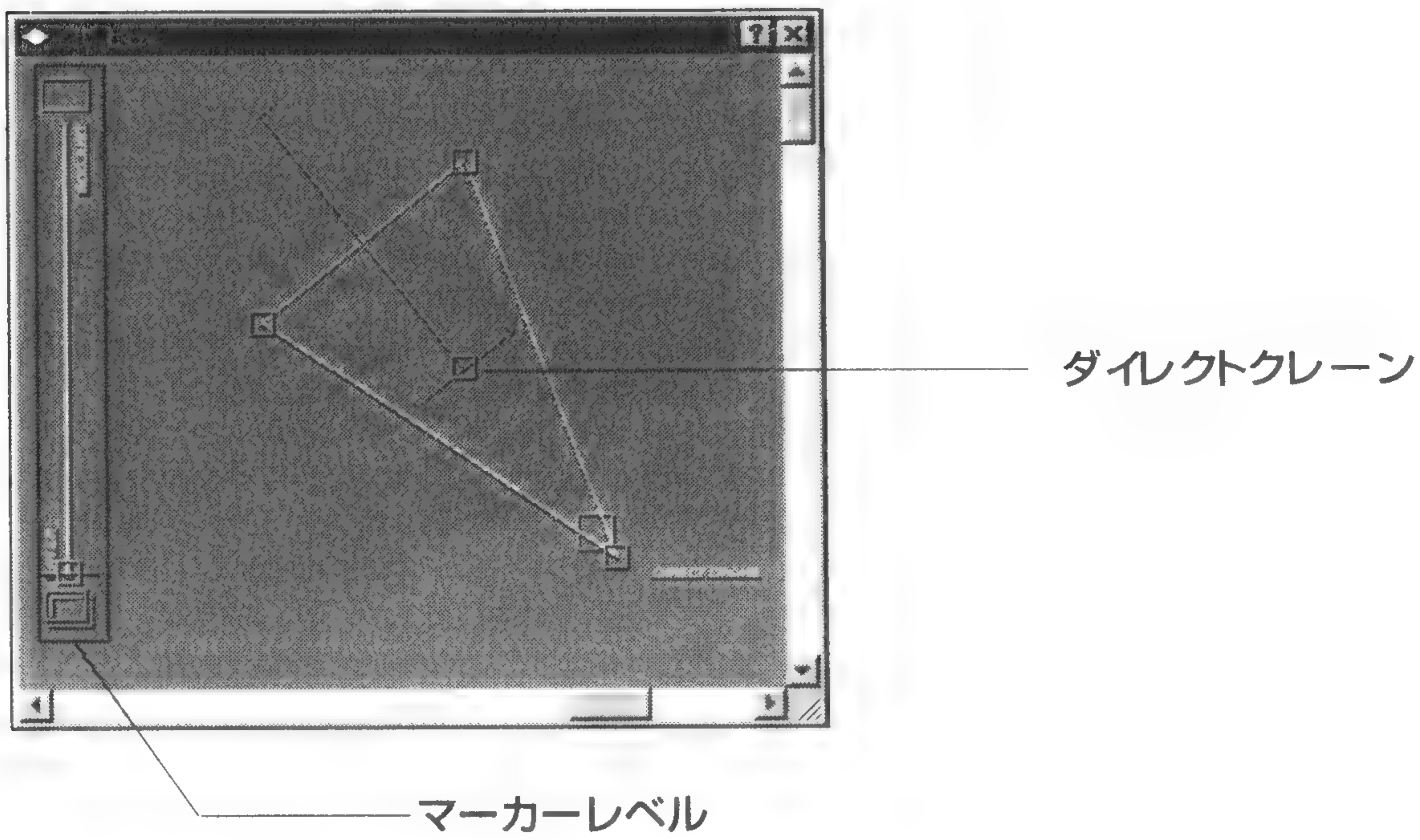
（ビューポイント→P24参照）



A5の世界

●カメラの移動

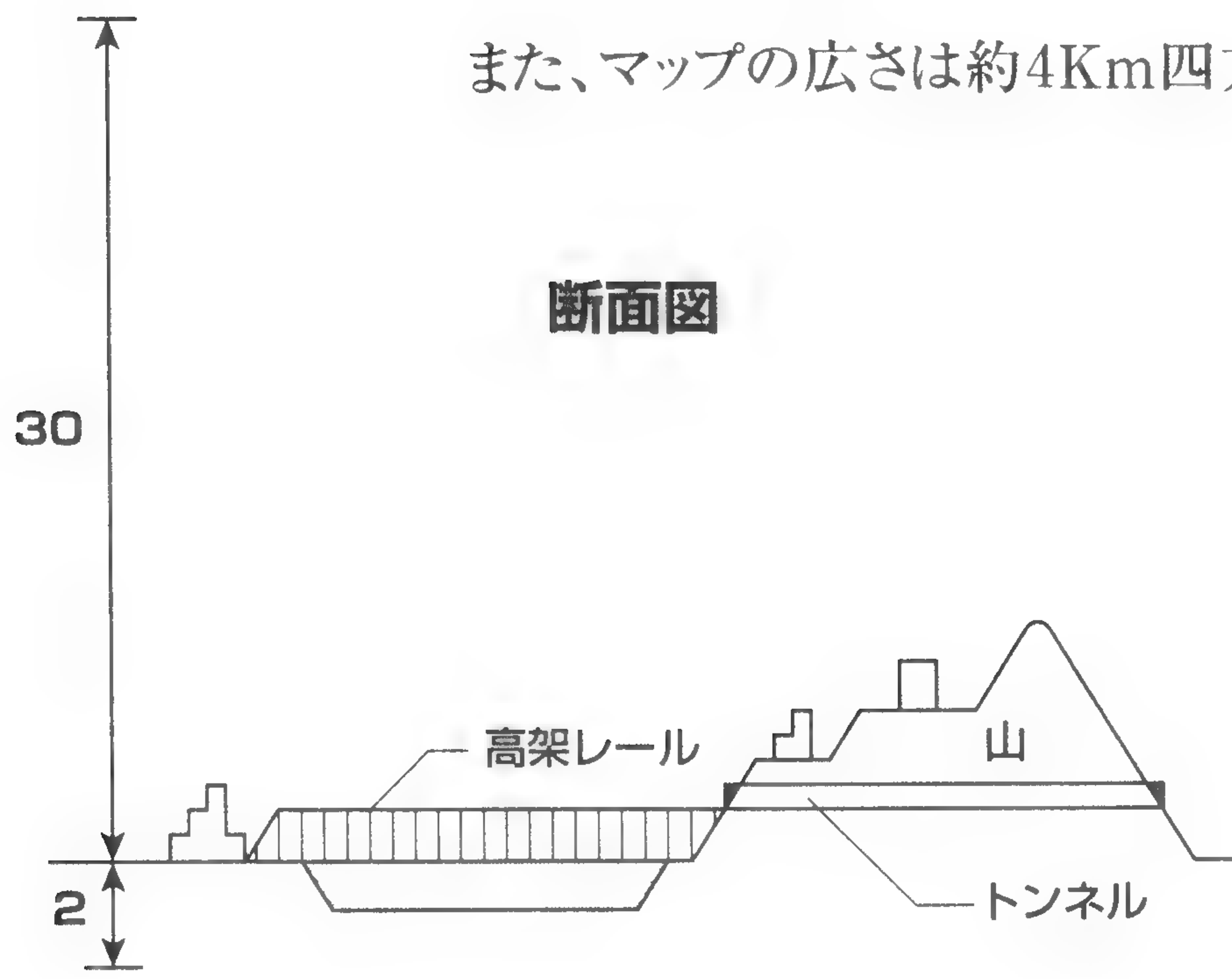
2Dビュー、サテライト内にはカメラ位置を示す「ダイレクトクレーン」があります。このクレーンの三角形内部をドラッグすることで、カメラの位置を自由に移動できます。（ダイレクトクレーン→P28参照）



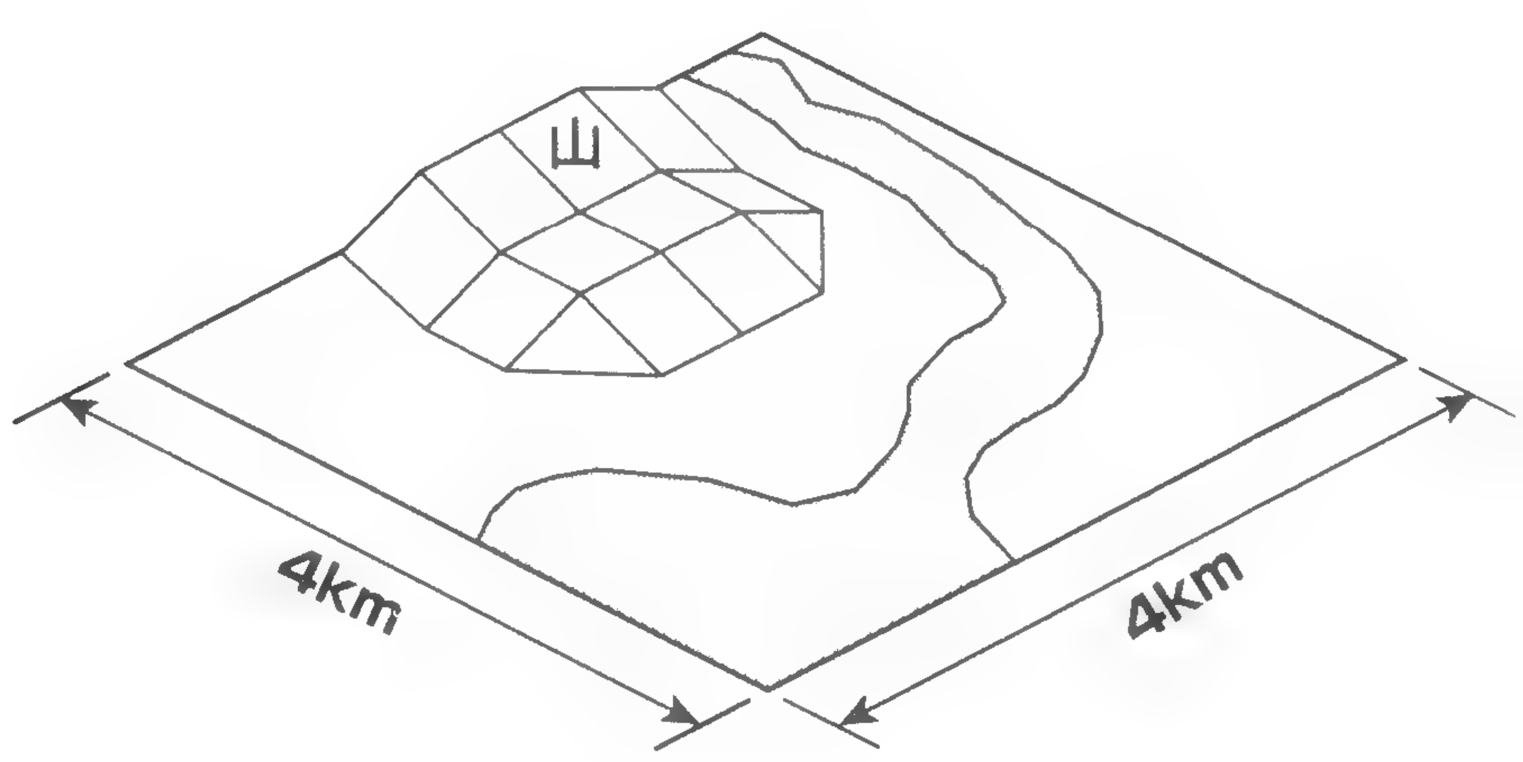
●マップの構成

A5では高さの概念をレベルとしてとらえています。A5のマップは地上30レベル、地下2レベルの全32レベルで構成されます。1レベルはビル2階分の高さで、約10メーターです。
また、マップの広さは約4Km四方の正方形になっています。

断面図



俯瞰図



都市の運営

ここでは、A5の基礎的なゲームの進め方などを説明します。

●ゲームの目的

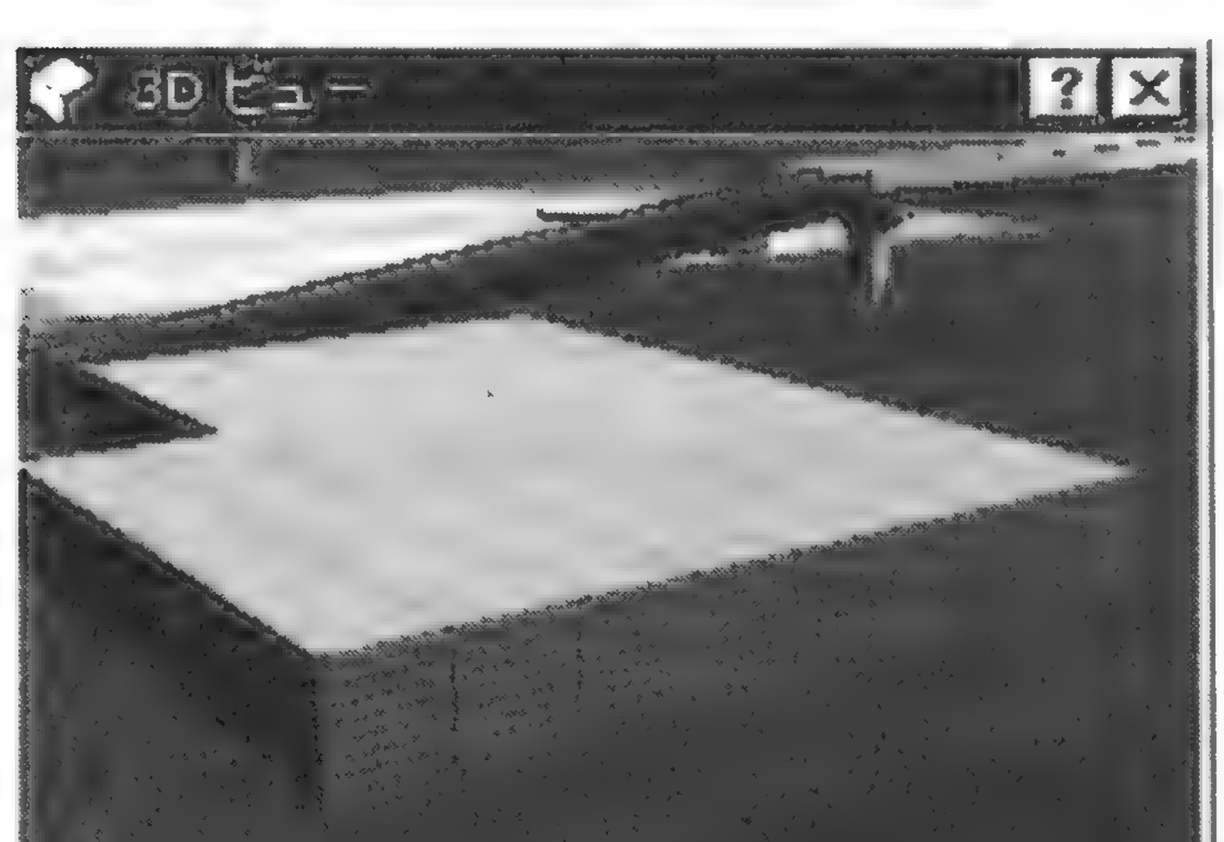
A5はプレーヤーが鉄道会社の経営を基盤にしながら、自由に都市をデザインするゲームです。自由といっても経営的な制限があり、資金がなくなってしまえば倒産、ゲームオーバーになってしまいます。実際の会社を運営するのと同様に、資金が途絶えないように会社を効率よく経営し、利益を上げなければなりません。

●利益の上げ方

利益を上げるためには、各運営部門で売上を得なくてはなりません。初期資金を利用して鉄道を敷設し、電車を購入し、運行させ、多くの乗客が乗り降りすれば利益が上がるでしょう。また、鉄道事業だけではなく、子会社物件を建設し、その運営利益を得ることも重要です。

●資材と建設

子会社などの建築物を建設する際には、資材が必要になります。
貨物車両で資材を運び、資材置き場におけば、周辺の土地が発展し、建築物を建設をすることも可能になります。

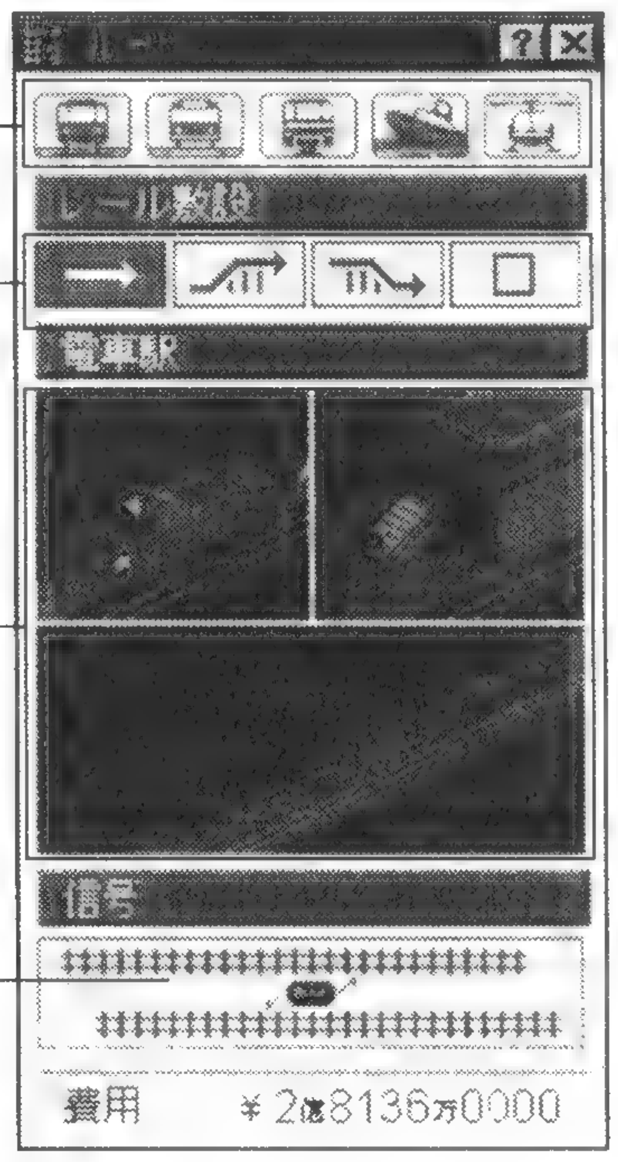




電車を走らせる

それでは実際に電車を走らせる操作を説明します。
マップは「A5ストリート」を選択してください。

ルートウィンドウ



1 鉄道のレールを敷設します。
メニューバーの「ルート」をクリックします。

2 交通機関選択で「鉄道」をクリックします。

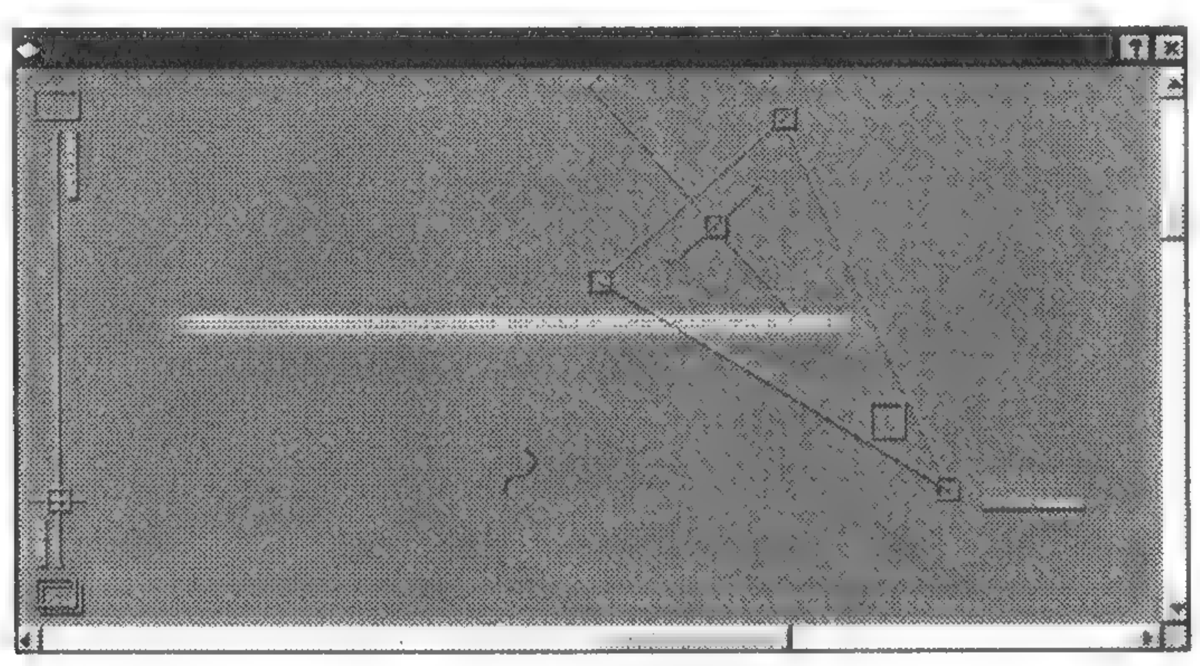
3 平坦レールアイコン → をクリックします。

4 カーソルを2Dビュー上に移動し、敷設を始めたい地点をクリックします。

5 カーソルの移動に伴いレールが延びていきます。最初は直線レールを敷いてみましょう。

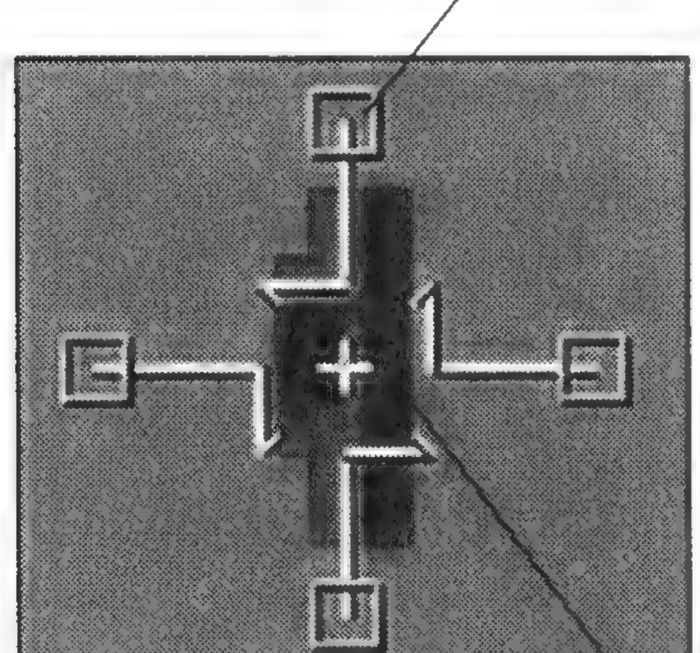
6 適当な距離の直線を敷いたらダブルクリックで決定します。

※レールを撤去したい場合は「撤去アイコン」□ をクリックし撤去レールをクリックしていくと、レールの色が変化します。撤去したいレールが決まったらダブルクリックします。(→P37参照)



7 次に、駅を建設します。
ルートウィンドウの中から3種の駅が選択できますので、ここでは一番小さい駅をクリックしてください。

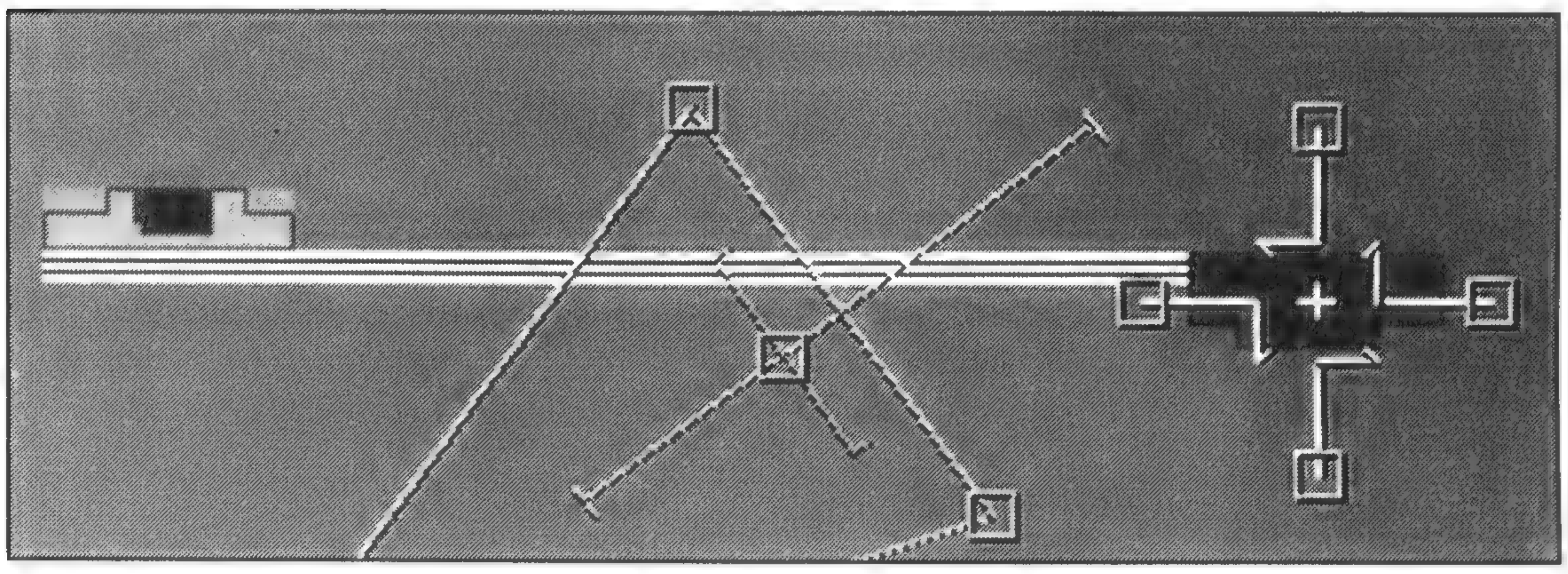
8 2Dビュー上をクリックすると、駅の仮建設像が2Dビューと3Dビューに表示されます。



9 方向ボックスをドラッグして、敷設されているレールと角度を合わせます。

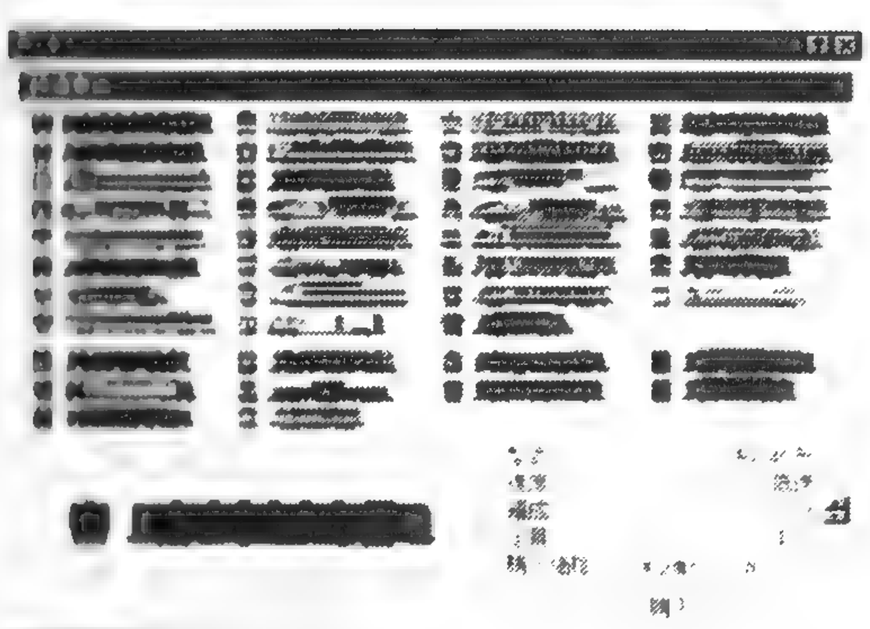
10 駅に付属しているレールを、敷設済みのレールに重ねてダブルクリックします。

11 同じように、もうひとつの駅を、少し離れた場所に建設します。



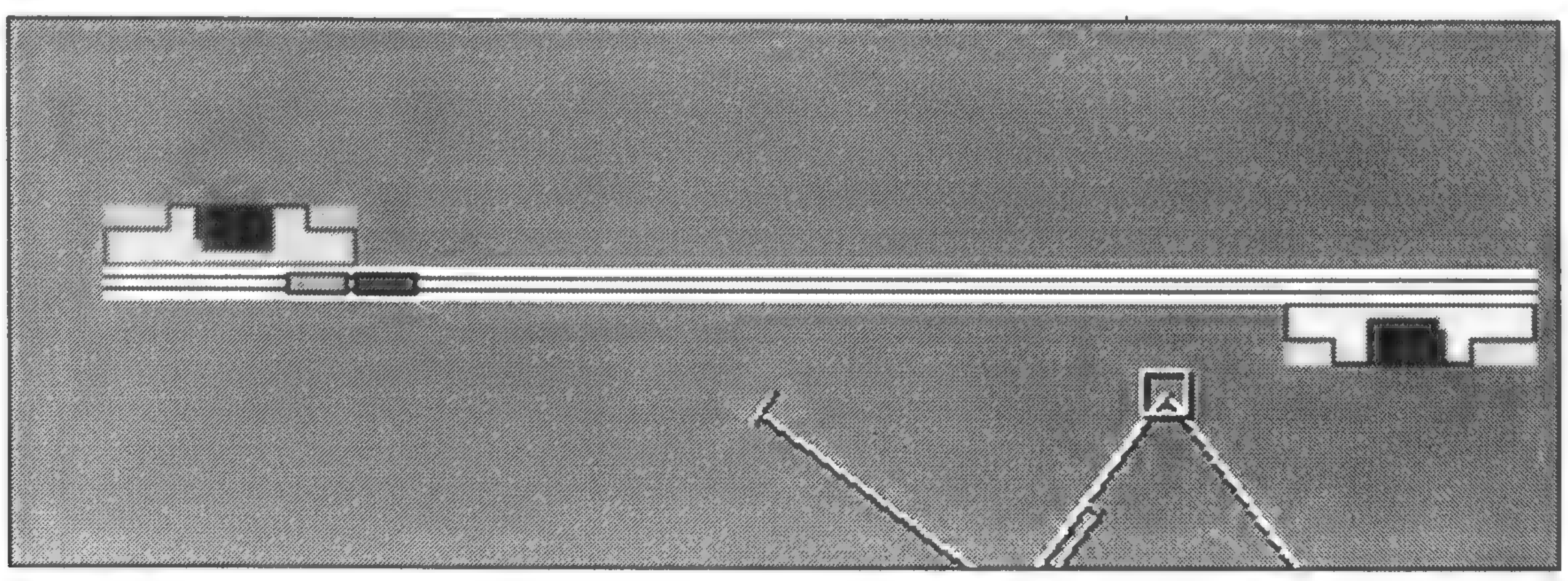
12 次に車両を購入します。メニューバーから車両ウィンドウを開きます。

13 交通機関選択で「鉄道」と車両一覧の空欄をクリックしてから、[車両工場]をクリックします。



14 車両工場ウィンドウが開かれるので、好きな車両をクリックし、[購入]をクリックします。車両編成数はひとまず、2両編成でかまいません。

15 車両ウィンドウで購入した車両を選択し、2Dビュー上のレールをクリックします。



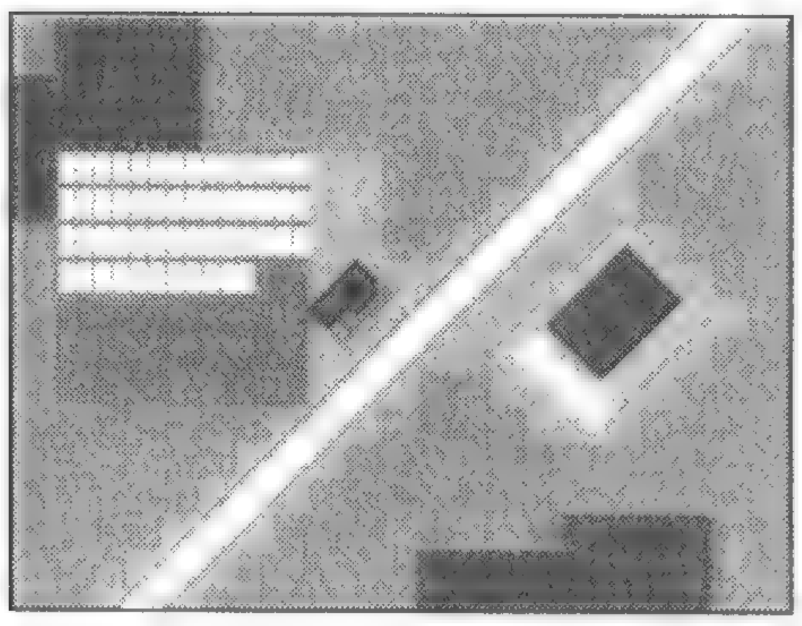


16 ルートウィンドウ、車両ウィンドウを閉じれば、ゲーム時間が進み、車両がレールの上を走り始めます。



子会社を建設する

A5の基本経営会社は鉄道事業ですが、それ以外にもさまざまな事業展開があり、子会社経営もそのひとつです。
ここでは、子会社を建設するまでの操作方法を簡単に説明します。
マップは「A5ストリート」を選択してください。



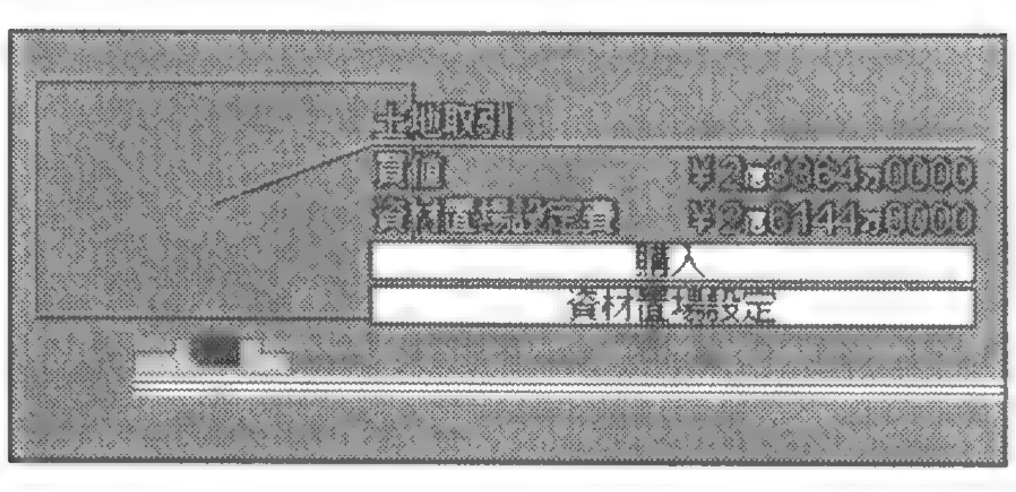
まず、子会社を建設するには資材が必要になります。
建設場所の近くに資材があるかどうか、確認してください。

資材がなければ、建設に要する資材を確保しなければなりません。
マップ全体をみて、資材のある場所を探してください。そこから建設予定地まで資材を運びます。

○資材の運搬

1 マップ上のすでに資材がある場所の近くから、子会社の建設予定地近くまで、資材運搬用の駅と路線を建設します。レール、駅の設置に関しては前述の「電車を走らせる」をお読みください。

2 子会社建設予定地側の駅近くに、資財を蓄えるための「資材置場」を購入します。



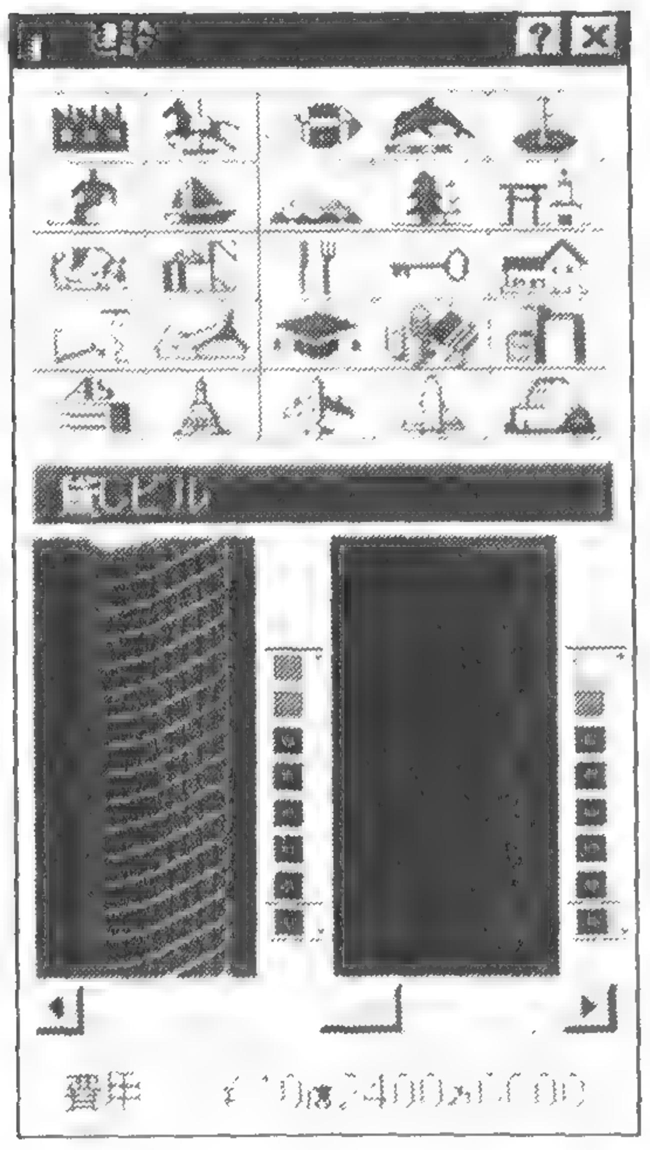
3 2Dビュー上で土地をドラッグし、購入範囲を決めてください。土地の情報が表示されるので、[資材置場設定]をクリックすれば、その範囲が自社の資材置場として購入されます。

4 次に車両の購入で「貨物車両」を購入し、運搬用に敷設したレールに配置します。

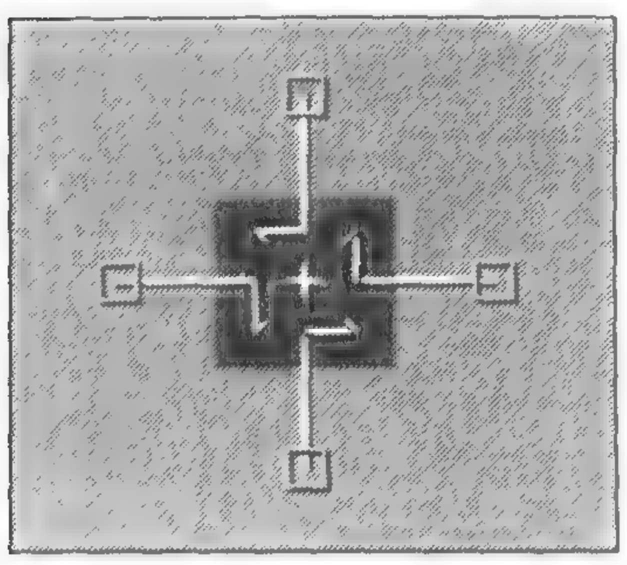
5 配置した際には貨物車両は空なので、進行方向を資材のある駅の方にします。進行方向は車両ウィンドウの[反転]で変更できます。

6 これで貨物車両が路線を往復し、資材を資材置き場に運び始めます。

建設ウィンドウ



貸しビルの仮建設像



○子会社の建設

ある程度、資材が目的地に運ばれてきたら、その近くに子会社を建設できます。

子会社の種別は全部で25種あり、ここでは「貸しビル」の建設を説明します。

1 メニューバーから建設ウィンドウを開き、貸しビル をクリックします。

2 貸しビルは全部で12種類あり、中高層、高層、超高層の3種に分けられています。超高層ビルは必要になる資材数も多いので、中高層の中からひとつ選んでクリックしてください。

3 その後、カーソルを2Dビュー上へ移動し、建設予定地上でクリックします。2Dビュー、3Dビュー上に、仮建設像が表示されます。

4 仮建設像の周囲にある黄色い四角（方向ボックス）をドラッグすると、建設角度が変更できます。

5 仮建設像をドラッグすると、仮建設像自身を移動できます。

6 建設位置が決定したら、仮建設像をダブルクリックしてください。予定地に建設できない場合、ステータスバーのメッセージエリアに建設不可能と表示されるので、建設位置を移動してください。

7 資材が不足している場合もメッセージが表示されます。資材をもっと貯めるか、資材にできるだけ近い場所に建設してください。



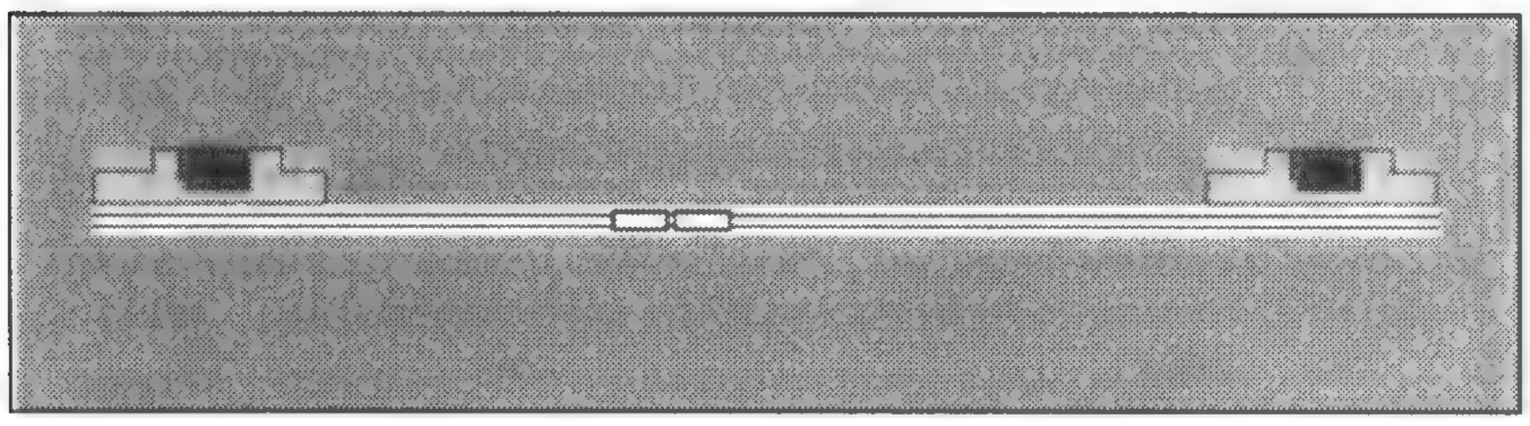
町を発展させる

●街を発展させる

都市が発展しなければ、資金は減っていく一方で、いつかは倒産・ゲームオーバーになってしまいます。A5では鉄道運営の収入がゲーム進行上のかなめとなるので、効率よく客車を運行させましょう。

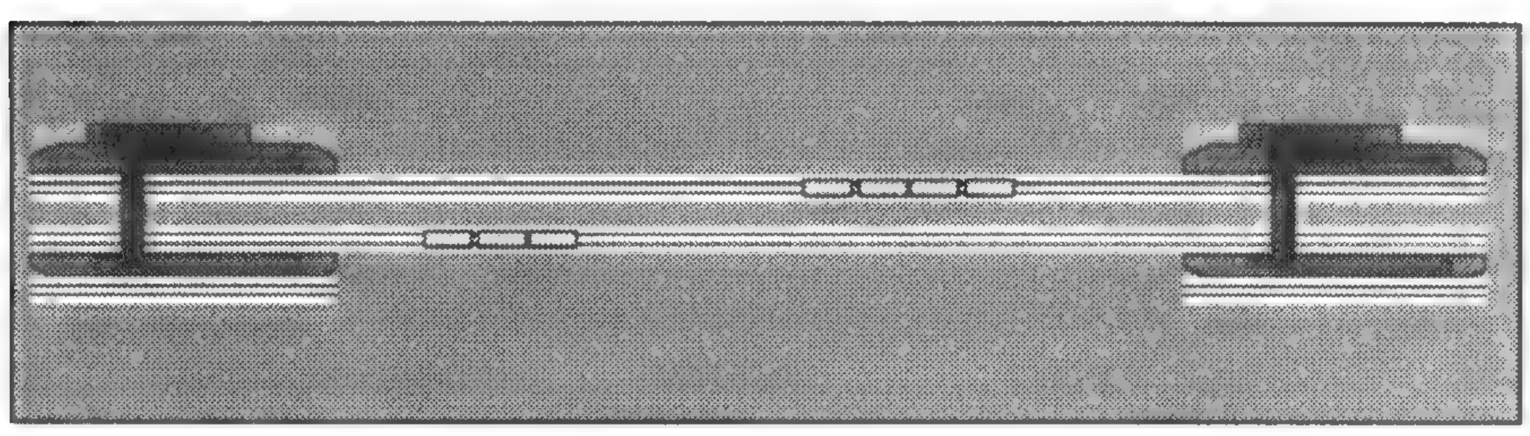
○単線運行

都市が発展していない初期の段階では、運行経費の安い単線を敷設し、客車も2両編成で運行しましょう。人口の多い場所と少ない場所を結ぶ路線が効果的です。



○複線運行

客車の乗客数が定員を超えたら、車両編成数を増やしたり、路線を複線にして運搬能力を強化していきます。

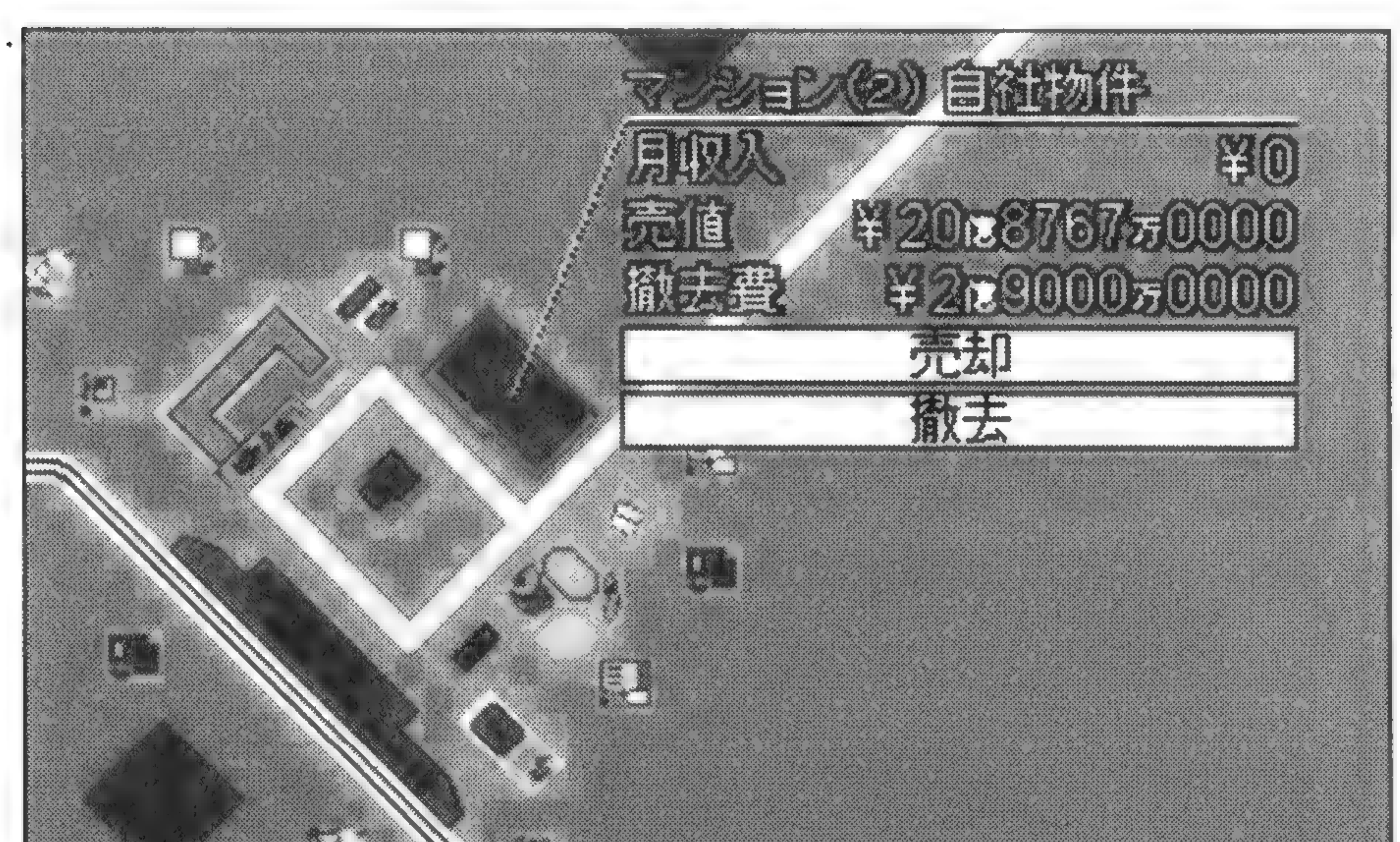


○環状線運行

都市の発展につれて環状線にしたり、環状複線、複々線と車両の数も増やしていきます。

○発展を促進する

都市の発展を促進する要素として、マンション、住宅などの子会社を駅付近に建設することも重要です。



コマンド解説

ファイル

●新規ゲーム

3種類のマップから選択し、ゲームを開始します。

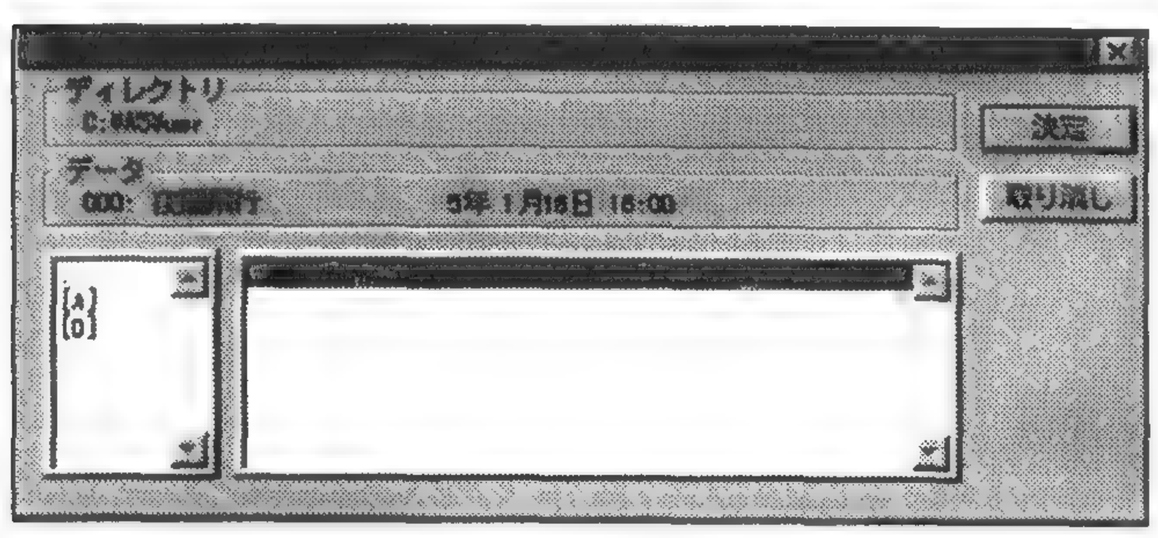
「**夜間飛行**」………マップ上には華やかなビル群、港湾、森林、山岳などが入り組み、都市を散歩しながら美しい光景が楽しめます。

「**A5ストリート**」…果てしない荒野が広がっているマップです。ほとんどが平面の土地を、自由にデザインしてください。

「**臨海副都心**」……実在の地形を可能な限りシミュレートした、発展途上のマップです。

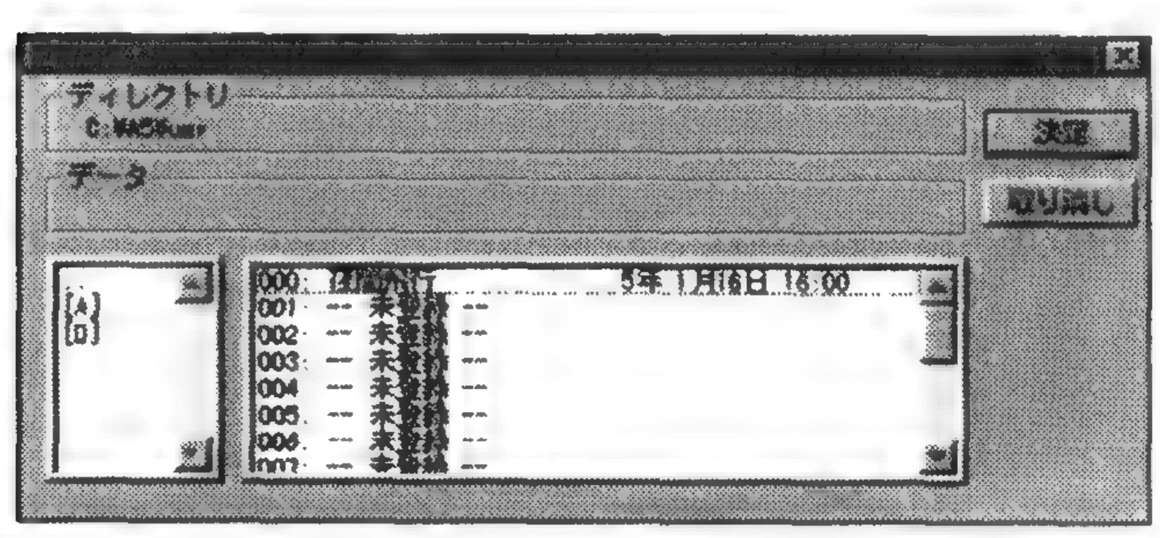
●ロード

すでに保存してある過去のゲームデータを読み込みます。
ファイルを選択し[決定]をクリックすると、ロードがおこなわれます。
※フロッピー、MOなどからロードする場合は、ドライブ･フォルダを目的の場所に指定してください。



●セーブ

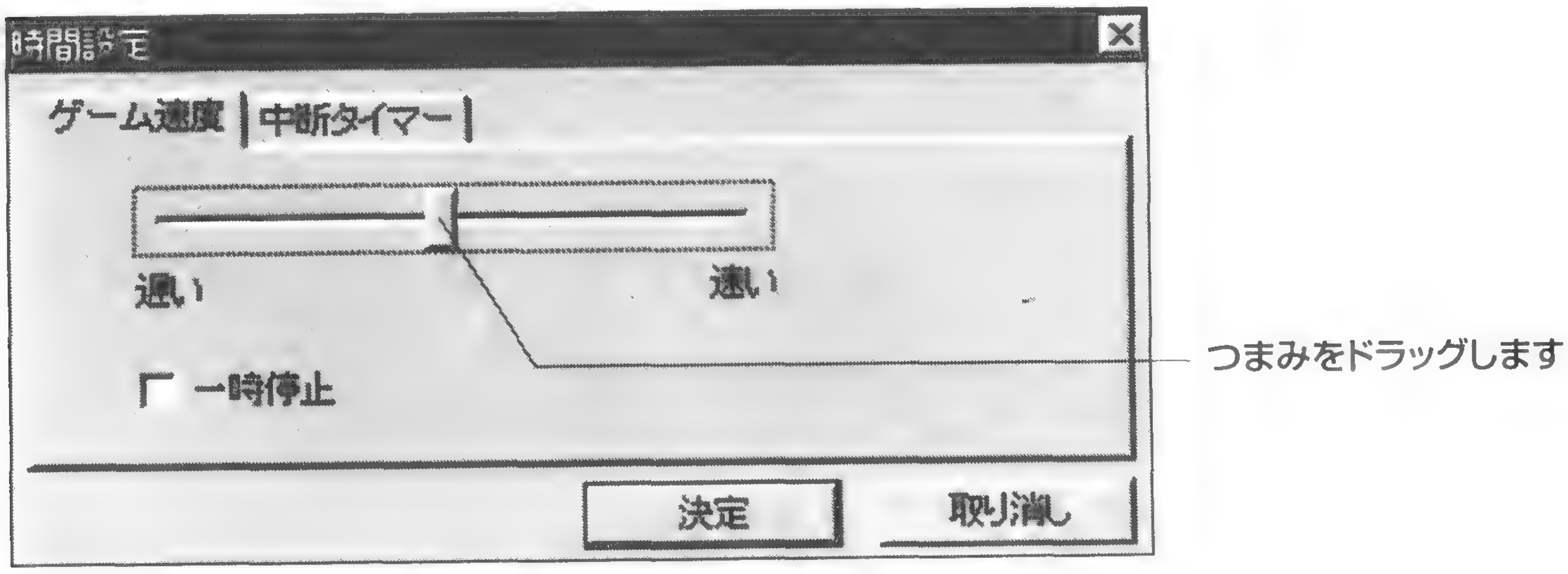
現在プレイ中のゲームデータを保存します。
セーブ番号を選択し[決定]をクリックすると、セーブがおこなわれます。
すでにデータが存在しているファイル番号にセーブすると、以前のデータは消え、新しいデータに置き換えられます。セーブはひとつのフォルダにつき、最大16ファイルまで可能です。
※フロッピー、MOなどへセーブする場合は、ドライブ･フォルダを目的の場所に指定してください。空容量が足りないときは、16ファイルをセーブできない場合があります。



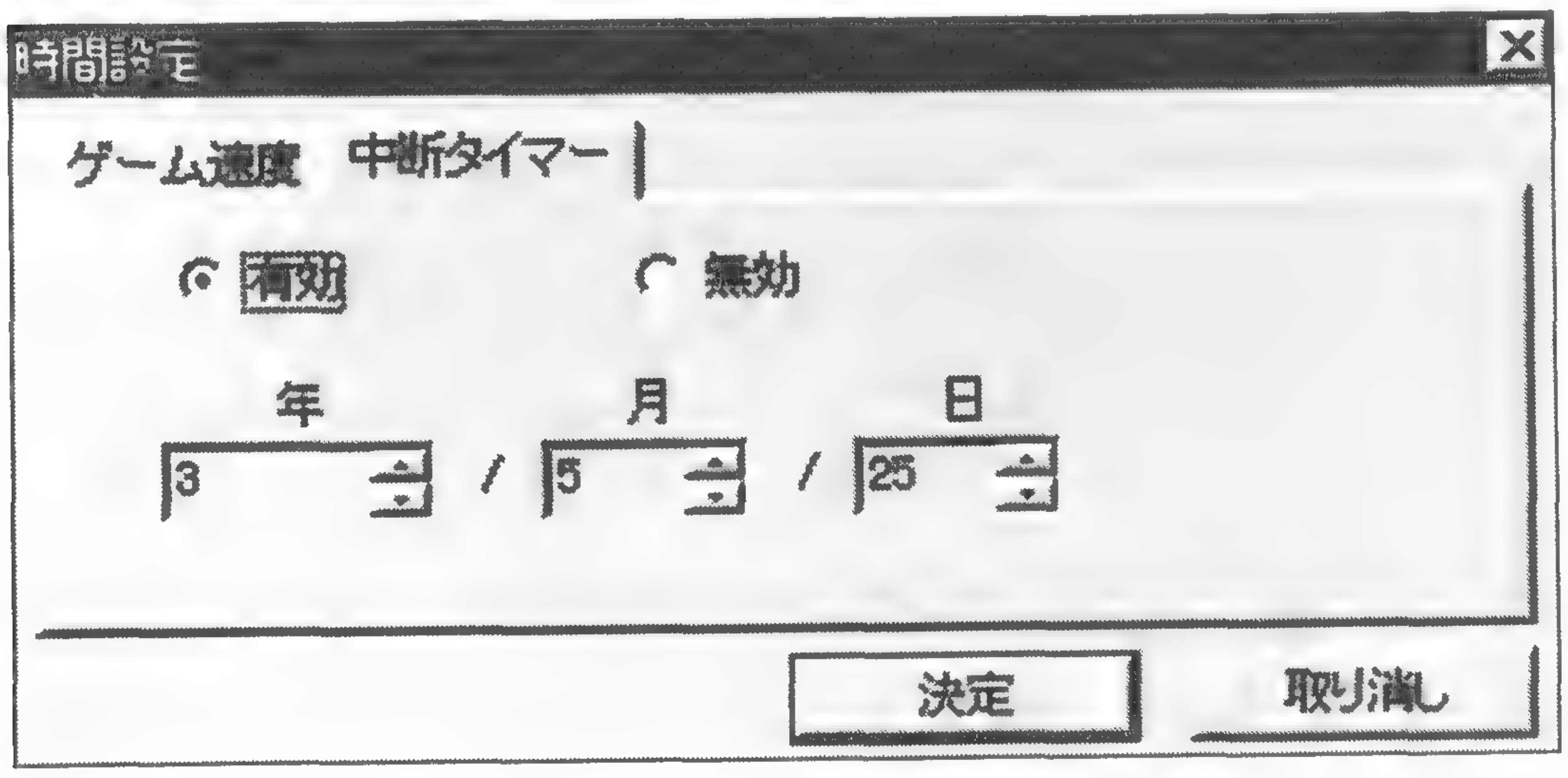
●オープニング
A5のオープニングデモを鑑賞できます。マウスの右クリックで、デモは中断します。マップを読み込む前にのみ、選択可能です。

●時間設定
タブの切り替えで以下の設定がおこなえます。また変更の設定を有効にするには、[決定]をクリックしてください。

◇ゲーム速度
ゲーム中の時間経過速度を、つまみで変更します。また、[一時停止]のチェックボックスをチェックすると、ゲーム中の時間は停止します。
ゲームスピードを遅くすればリアルな街の動きに、速くすればシミュレート結果を手早く見ることができます。



◇中断タイマー
指定したゲーム中の日付で、ゲームを一時停止させることができます。日付を指定するにはラジオボタンを[有効]にし、任意の日付を入力します。



●印刷

現在表示中の2Dビューもしくは3Dビューを印刷します。目的のウィンドウが開かれていないと、印刷はできません。
出力をおこなうには、ラジオボタンで[2D][3D]および[プリンター出力][ファイル出力](BMP形式)かを選択し、[決定]をクリックします。ファイル出力の場合は、パス名を変更することで保存先を指定できます。



●効果音

効果音を鳴らすか鳴らさないかを設定します。チェックマークがついていると有効になります。初期設定では、ドップラー効果つきで鳴らす設定になっています。

●言語

このパッケージは日本語のみ対応していますので、日本語以外は選択できません。

●バージョン情報

A5のバージョン情報とコピーライト表記、CPUがMMXに対応しているかどうかを表示します。

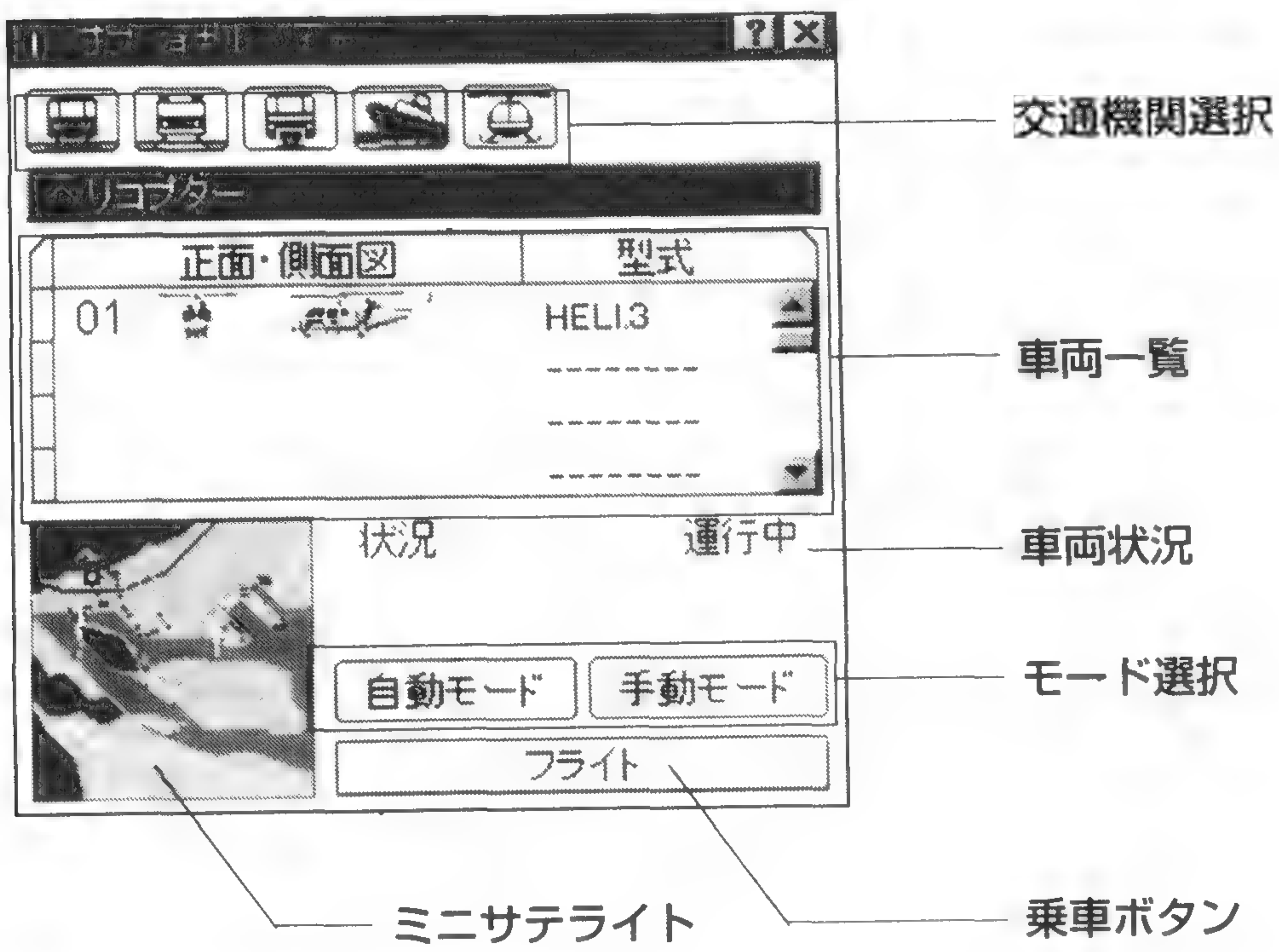
●終了

A5を終了します。現在ゲームをプレイ中の場合、保存するかどうかを聞いてきます。



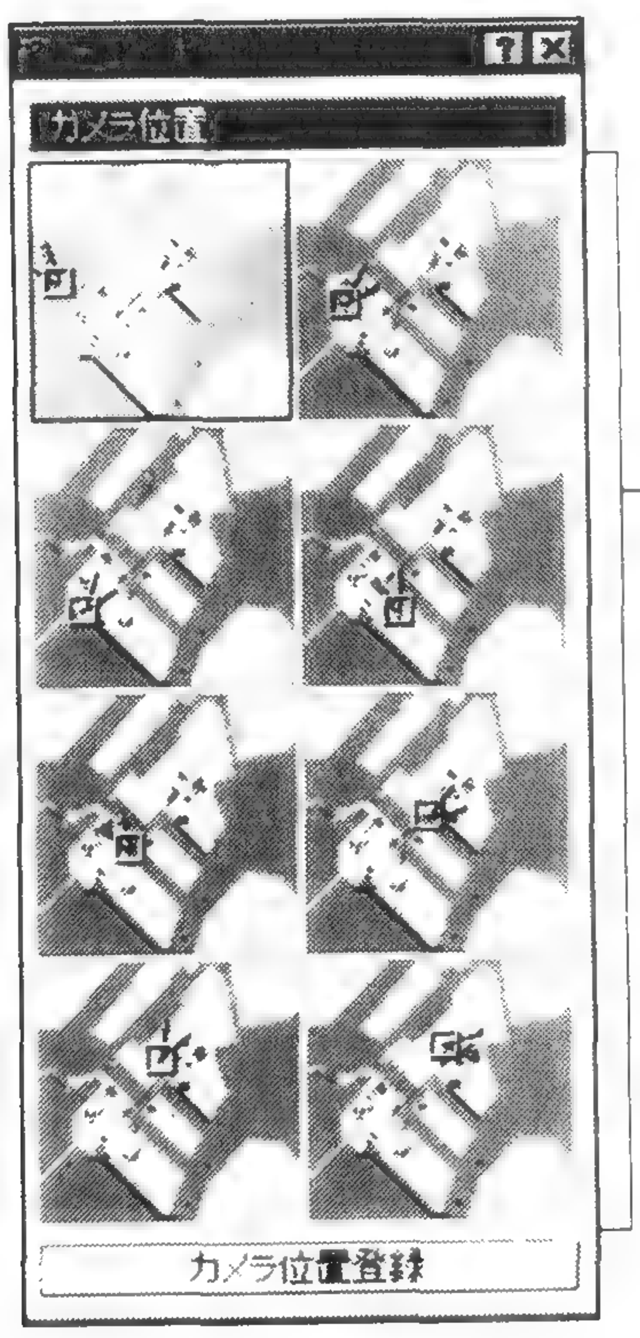
オプショナルツアー

指定の交通機関から、3Dビュー上で都市を遊覧します。
遊覧するには交通機関を指定し、一覧から配置済みの車両を選択します。[自動モード]か[手動モード]かを選び、[乗車][乗船][フライト]のいずれかをクリックすると遊覧が始まります。自動モードでは自動的に視点変更されますが、手動モードでは、クリックするごとに視点が変更できます。右クリックすると、オプショナルツアーを終了します。オプショナルツアーはゲーム時間が停止しているとおこなえません。



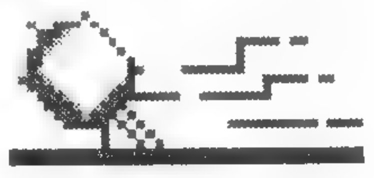
ビューポイント

現在3Dビューに表示されているカメラ位置を、最大8カ所まで登録できます。8カ所のミニサテライトの中から登録したい箇所を選択し、[カメラ位置登録]をクリックするとカメラ位置が登録されます。
ミニサテライトをダブルクリックすれば、2Dビューと3Dビューがそのアングルに移動します。

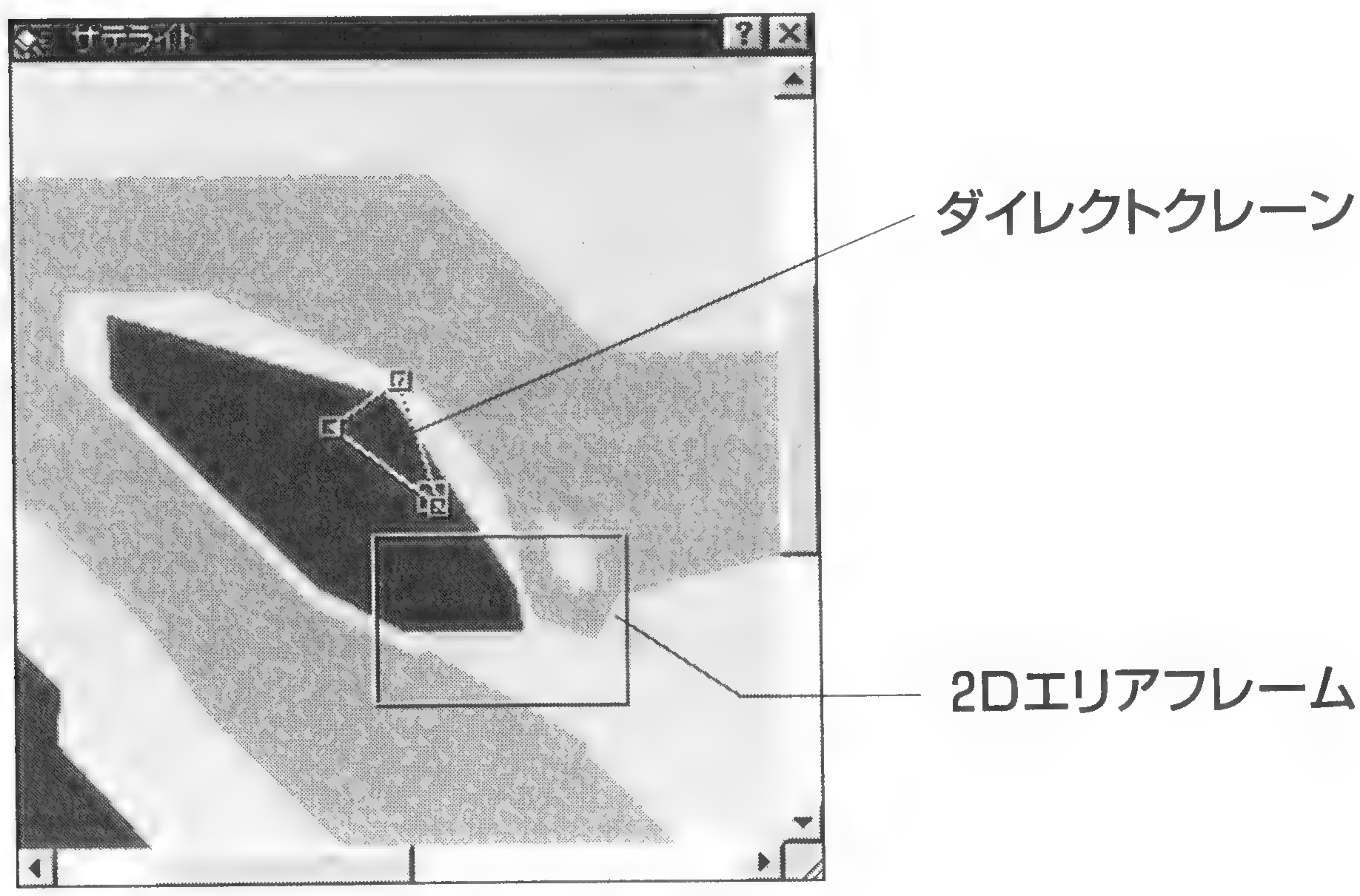


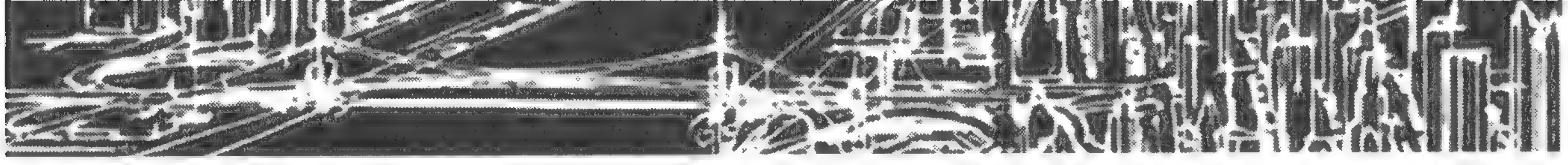
ミニサテライト
最大8カ所までカメラ位置を登録できます。気に入った景色や、即座に移動したい場所などを登録しておくと便利です。

サテライト



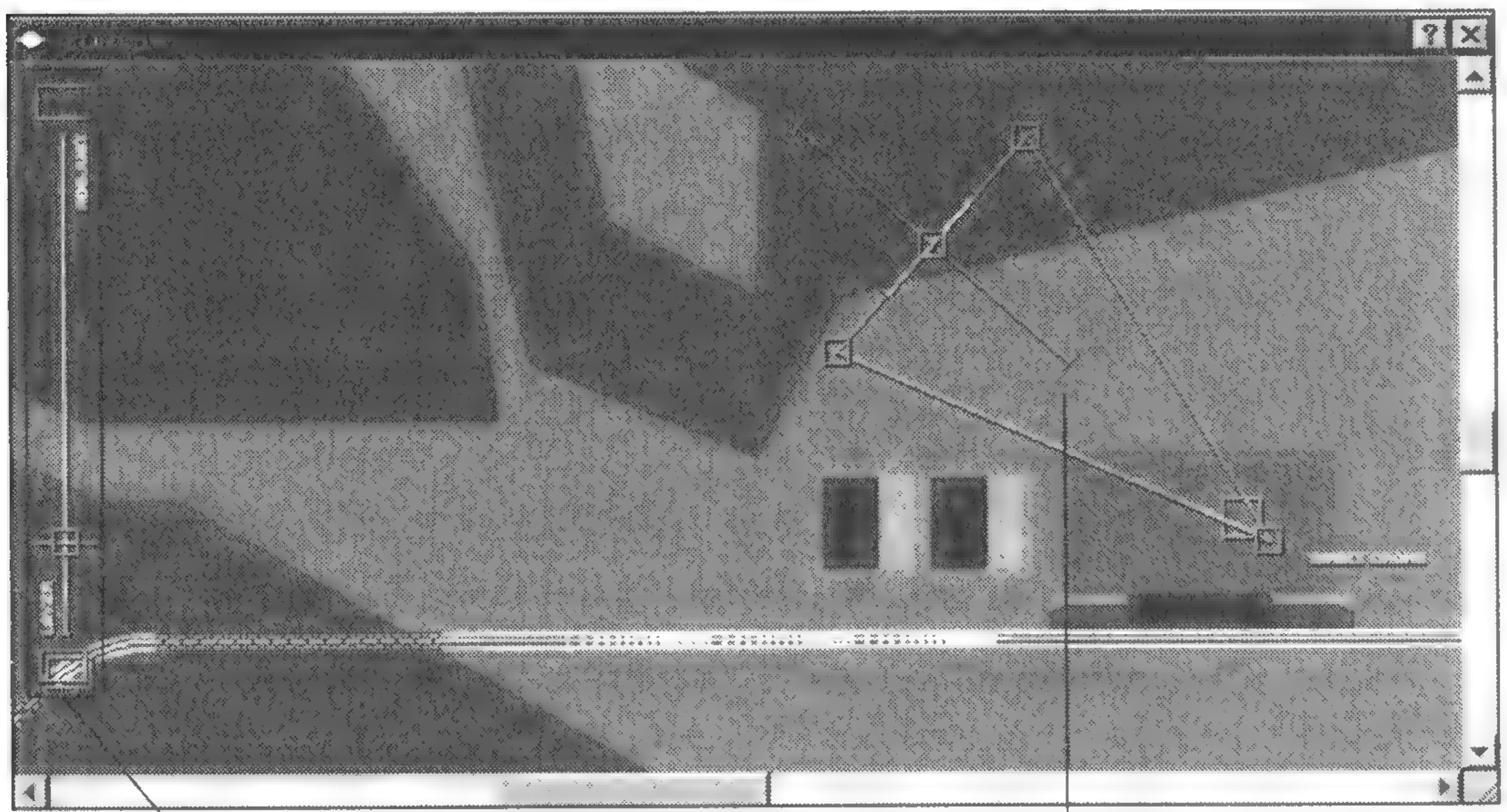
都市を上空から一望できます。
2Dビューでの表示範囲を示す白い四角は、「2Dエリアフレーム」と呼びます。
3Dビューでカメラの役割をする「ダイレクトクレーン」も、サテライトウィンドウ内に表示されています。
2Dエリアフレームと、ダイレクトクレーンはドラッグで移動し、ダイレクトクレーンは簡易操作することが可能です。
ウィンドウ内でダブルクリックすると、その位置に2Dエリアフレームとダイレクトクレーンが移動します。



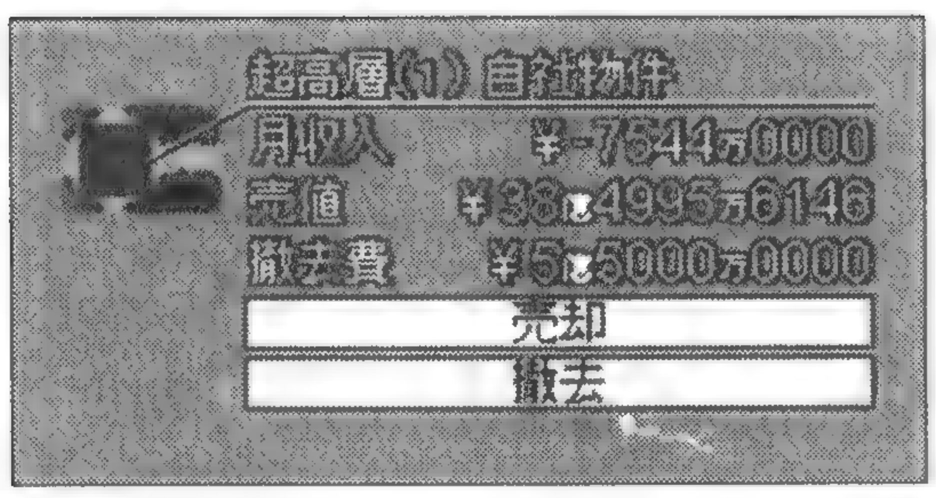


2Dビュー

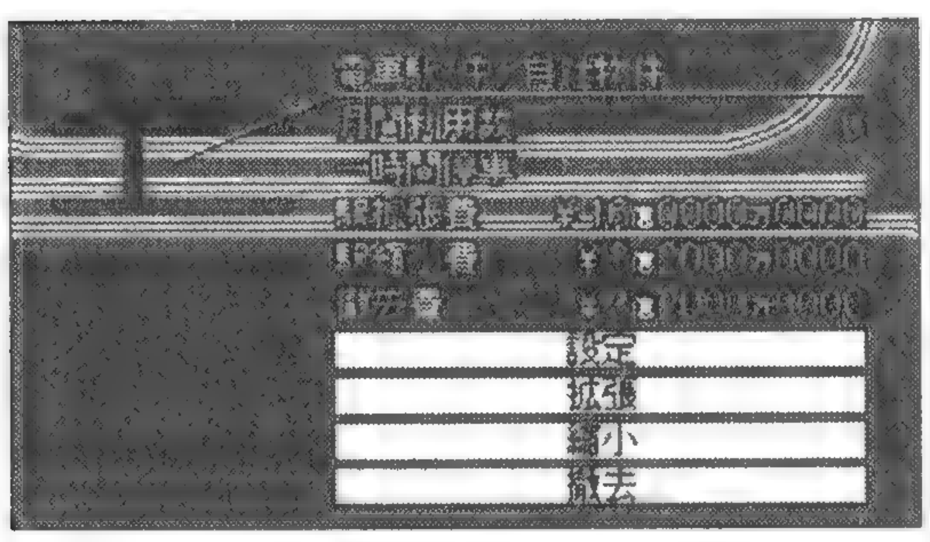
都市を上から平面的に表示します。
このウィンドウ上で交通網を整備したり、建築物を建設します。



●建築物、土地の選択



2Dビュー上に表示されている建築物をクリックすると、その建築物の情報が表示されます。駅を選択するとホーム拡張(→P39)やダイヤ設定(→P42)、子会社を選択すると物件の売買、撤去(→P45)がおこなえます。



土地を選択する場合には2Dビュー上をドラッグして範囲を選択します。選択された土地はその土地の情報表示と土地売買(→P27)がおこなえます。

○建築物情報

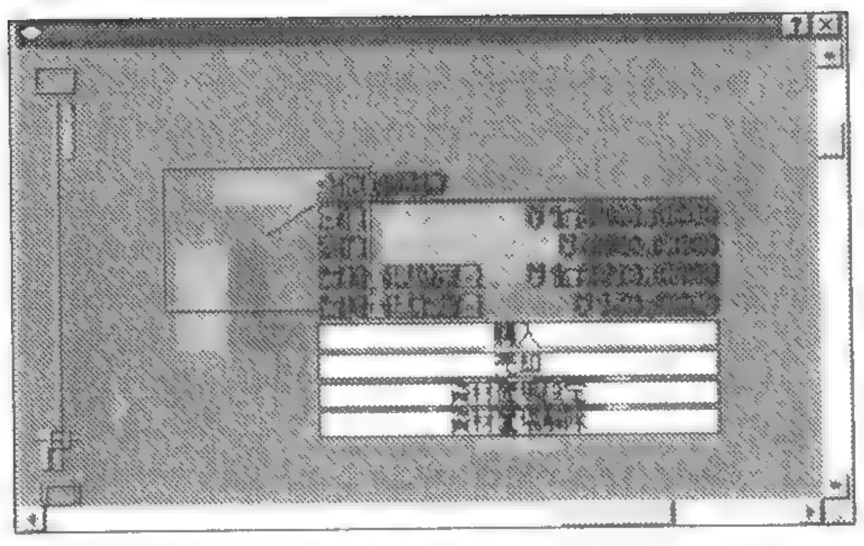
月間利用数 …1ヶ月間に選択駅で降りた乗客数
駅拡張費 ……ホーム拡張に要する費用
駅縮小費 ……ホーム縮小に要する費用
月収入 ………選択建築物の1ヶ月間の収入額
買値 …………選択建築物が他社物件時の購入費用
売値 …………選択建築物が自社物件時の売却収入
撤去費 ………選択建築物の撤去に要する費用

○建築物操作

[購入] 選択建築物を他社物件時に購入します。
[売却] 選択建築物を自社物件時に売却します。
[撤去] 選択建築物を自社物件時に撤去します。

●土地取引

選択中の土地には、ボタンや情報が表示されています。ここで、「自社地」「資材置場」を売買、設定することが可能です。資材置場は自社のものしかありません。



○土地取引情報

買値 ………………購入に必要な金額です。
売値 ………………売却すると得られる金額です。
資材置場設定費 …土地を購入し、資材置場に設定するための費用です。
資材置場解除費 …資材置場を解除するための費用です。

○土地取引操作

[購入] ……………選択範囲の資材置場を除く他社地を自社地として購入します。
[売却] ……………選択範囲の資材置場を除く自社地を売却します。
[資材置場設定] …選択範囲の自社地を資材置場として設定、他社地は購入して資材置場に設定します。
[資材置場解除] …選択範囲の資材置場を自社地に変更します。

※資材置場に資材があるときに資材置場解除をおこなうと、備蓄されている資材はすべて処分され、処分に要する費用が加算されます。

●資材の積み降ろし

資材置き場付近の駅に資材が搭載された貨物車両が停車した場合、貨物車両は搭載資材を降ろしていきます。また、資材置き場に資材がある状態で、空の貨物車両が停車した場合は資材を積んでいきます。資材の積み降ろしには、1資材につき各1万円の費用がかかります。

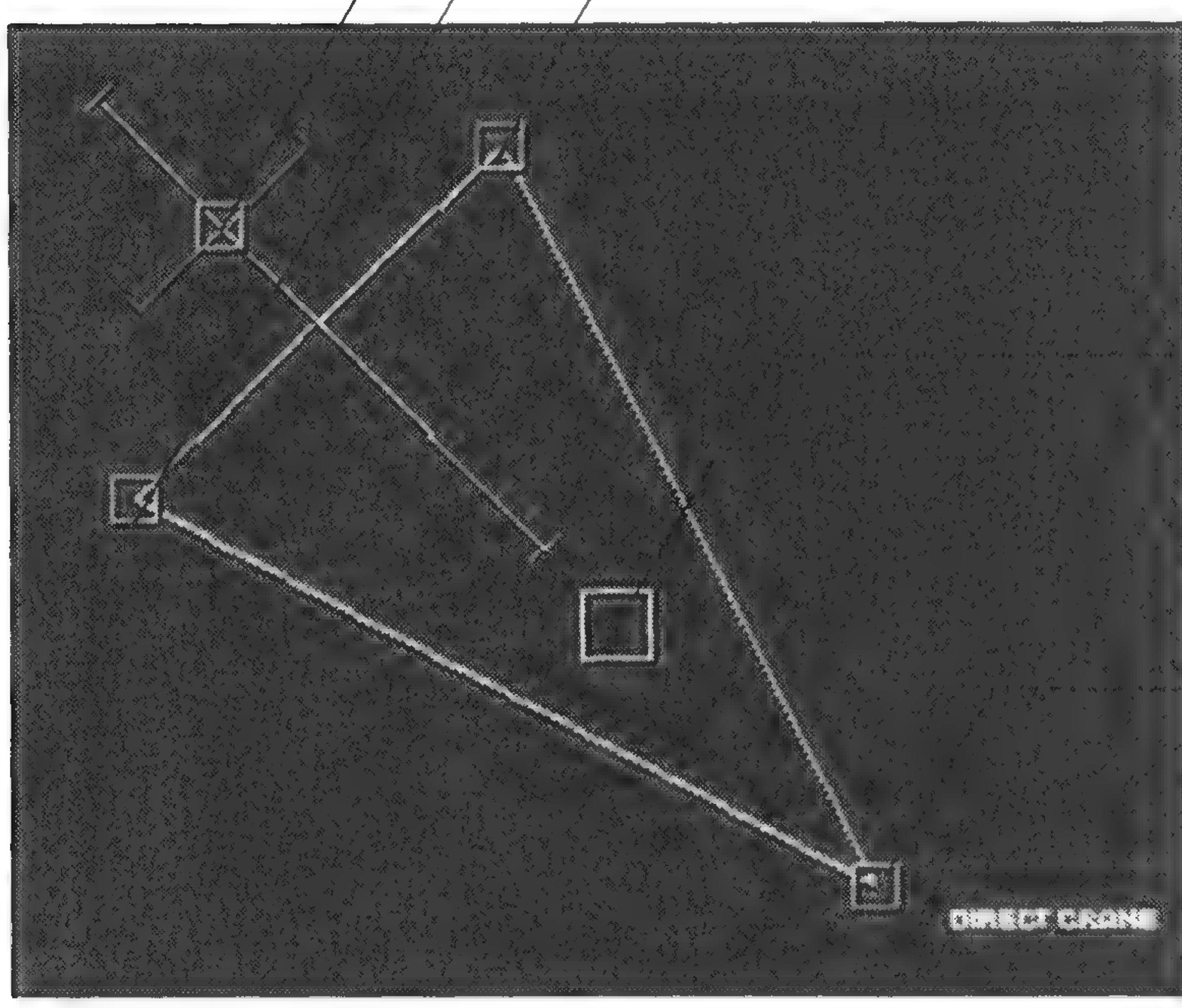
> **資材の有効利用**
> 資材は資材置き場に貯まっていれば、利用できます。他社の工場内にある資材を自社のものとして利用する際には、購入費用がかかります。自社の資材を他社が利用（街の発展など）すると、売却収入が資金に加算されます。

●ダイレクトクレーン

各部をドラッグすることで、3Dビューウィンドウとリアルタイムに連動し、都市を表示します。またダイレクトクレーン内部をドラッグすれば、クレーン自体を移動できます。

ティルトボックス
マーカーを支点として、カメラ位置を上下に移動します。

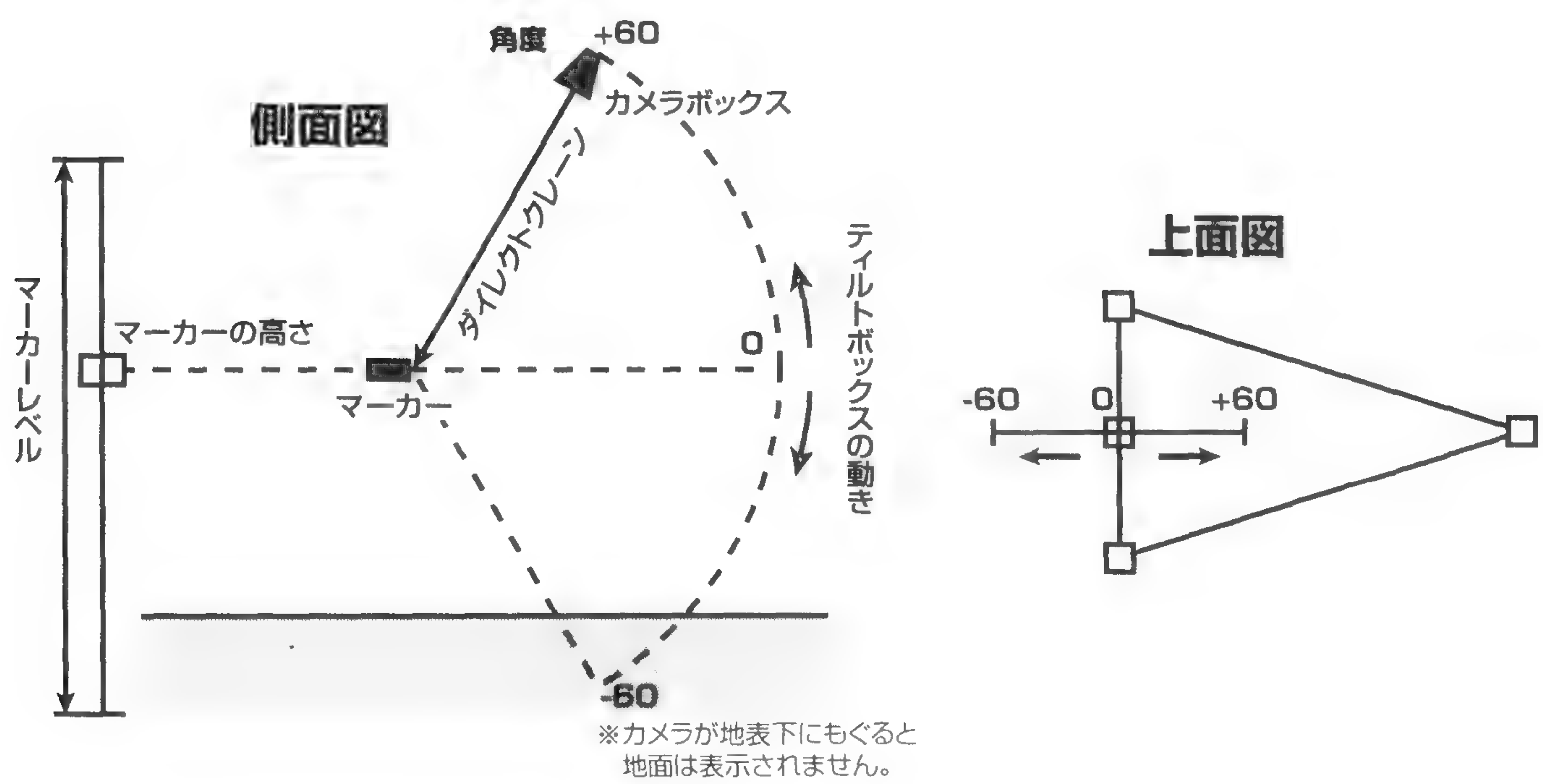
パンボックス
カメラボックスを支点として、カメラ位置を左右に振ります。



マーカー
カメラは常に、マーカーのある方向を向いています。

カメラボックス
このボックスの位置にカメラがあり、カメラは常にマーカー方向を向いています。また、クレーン両辺の範囲が視界範囲になります。

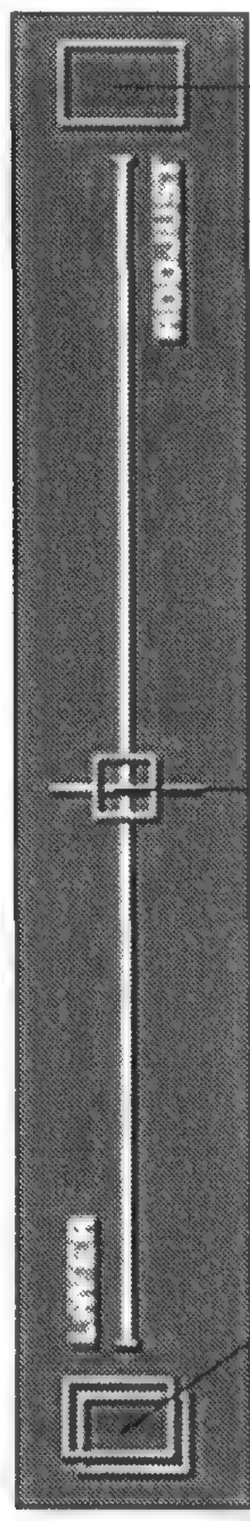
ダイレクトクレーンの動作図解





●マーカーレベル

マーカーの高さ調節や移動、表示範囲の設定などをおこないます。

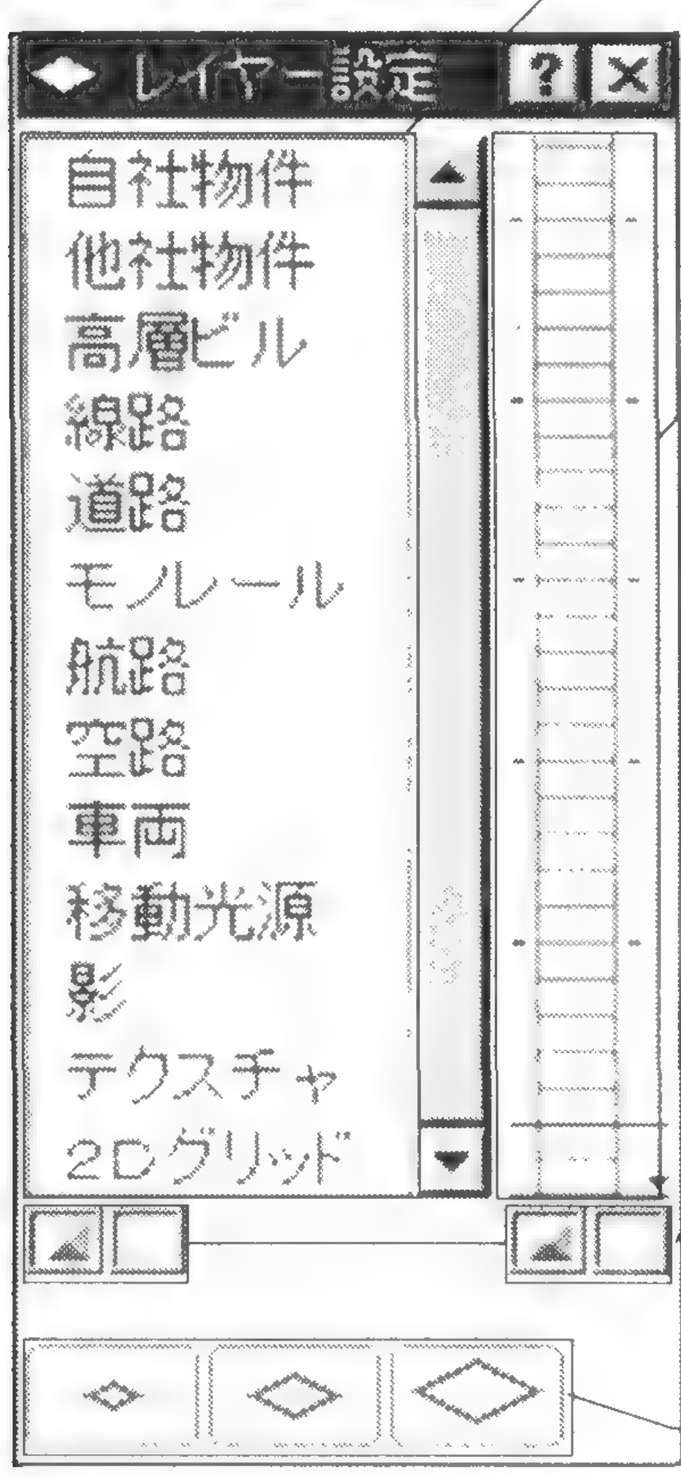


アジャスト
選択されている建築物にマーカーの位置を合わせます。
選択建築物がない場合、2Dビューウィンドウの中心にマーカーが移動します。

レベルボックス
マーカーの高さを変更します。

レイヤー設定
ハイトカットや建築物の種別表示、マーカーの周辺表示範囲を設定します。

レイヤー設定



3Dレイヤー
3Dビュー、オプショナルツアーにおいて、建築物種別の表示、非表示を選択します。また、昼夜などの光源設定を固定することも可能です。

ハイトカットバー
2Dビューにおいてハイトカット表示をおこないます。ハイトカットで階層を指定すると、指定高度以上は表示しません。

一括選択ボックス
すべてを選択
すべてを非選択

3Dビューエリア
マーカーを中心とした3Dビュー上での表示範囲を設定します。
左からナロウ、標準、ワイドに表示します。

ハイトカットの利用法

2Dビュー上では、指定レベル以上にある建築物、ルートなどは表示されません。
立体交差や地下の状態を調べるときに効果的です。
また、ハイトカット機能を利用してレベル指定をおこない、そのレベルに高架ルート、高架駅などを、直接つくることが可能です。



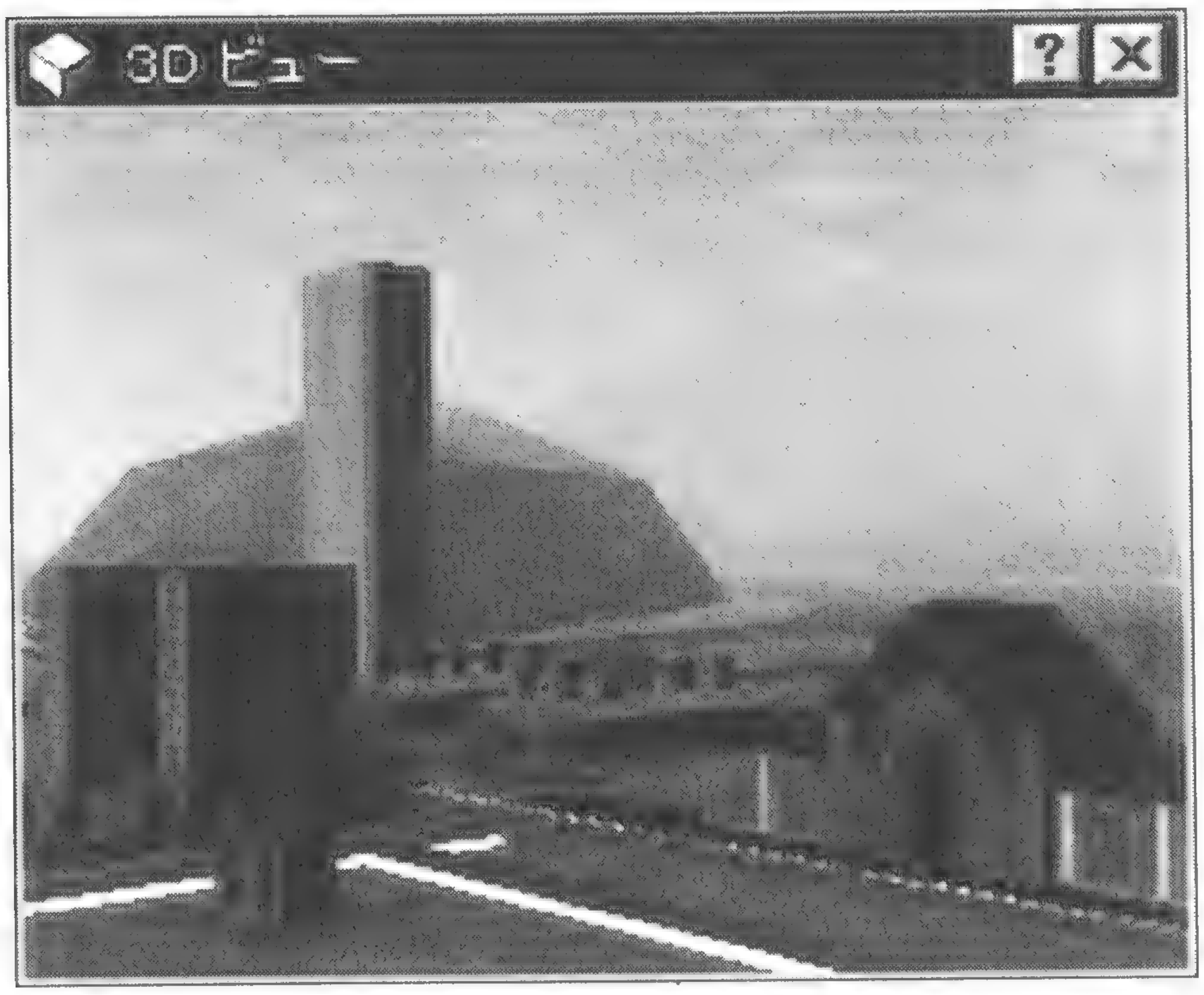
コマンド解説

3Dレイヤー

自社物件	自社の建物の表示、非表示
他社物件	他社の建物の表示、非表示
高層ビル	8レベル以上の建物、公共物の表示、非表示
線路	レールの表示、非表示
道路	道路の表示、非表示
モノレール	モノレールの表示、非表示
航路	航路の表示、非表示
空路	空路の表示、非表示
車両	すべての車両の表示、非表示
移動光源	昼夜の光源の固定、非固定
影	建物の陰影の表示、非表示
テクスチャ	物体の表面処理の表示、非表示
2Dグリッド	2Dビューに10m四方のグリットを表示

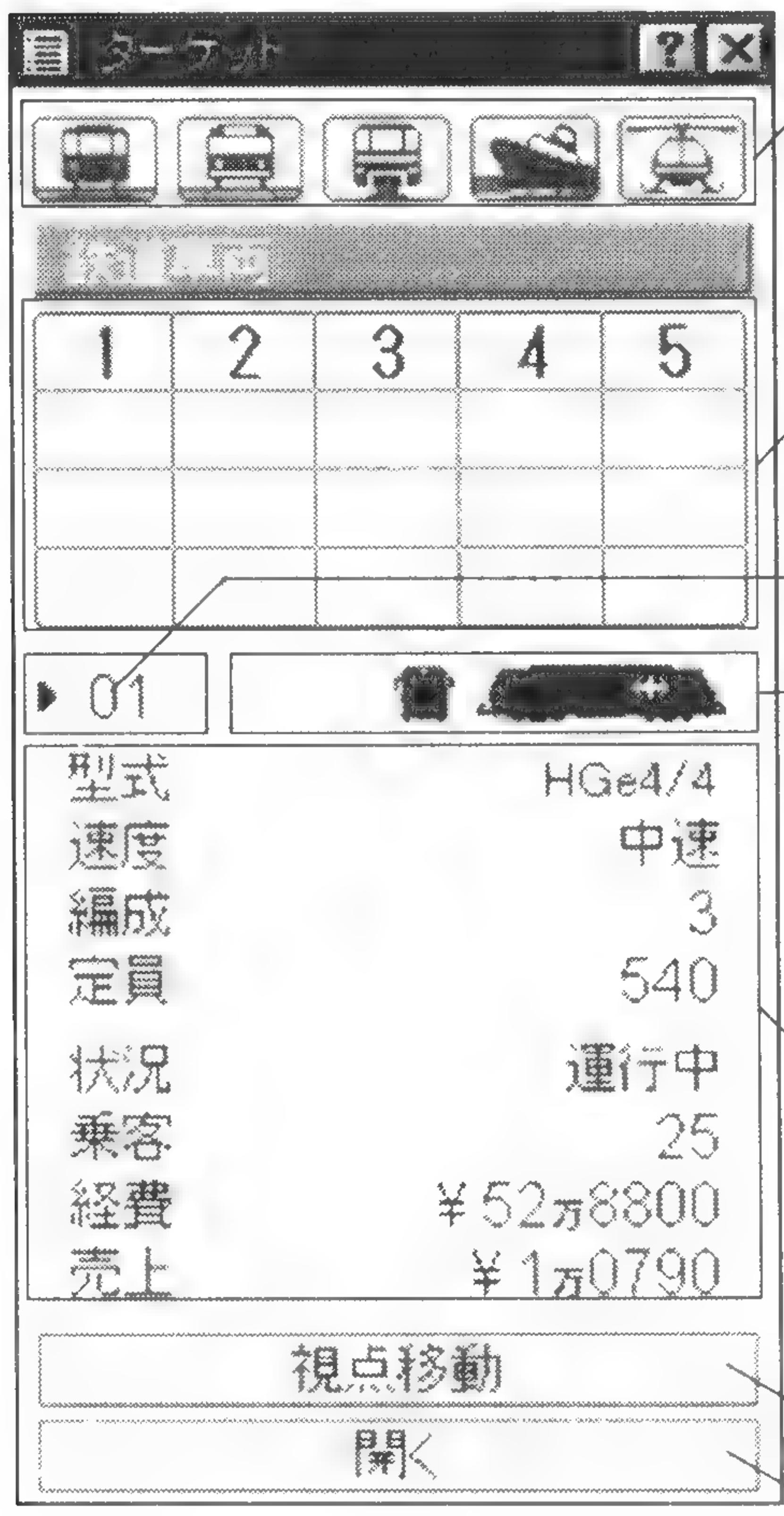
3Dビュー

カメラの位置と連動して、都市を立体的に表示します。3Dビューでは、カメラが地下や水面下に位置している場合は、地面や水面を表示しません。
3Dビューウィンドウ内をダブルクリックすると、フル画面モードで表示され、右クリックで元のウィンドウサイズにもどります。

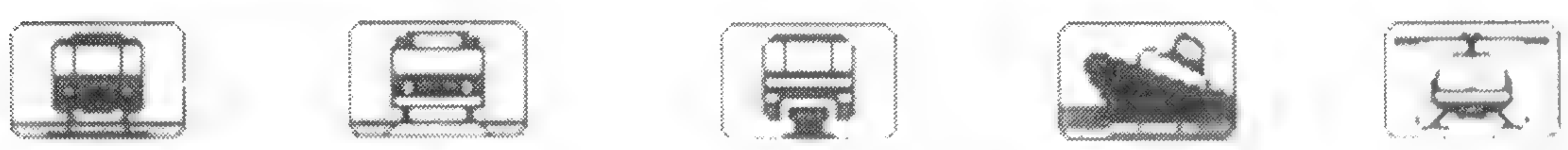


ターゲット

各交通機関別に1車両を「ターゲット車両」として選択し、その車両の詳細を表示します。ダイヤ設定（→P42参照）などは、このターゲット車両を選択してからおこないます。ターゲットウィンドウが開かれていて、ターゲット車両が配置済みの場合は、2Dビューの車両マークに、現在の進行方向を示す矢印がつきます。



①交通機関選択



鉄道　バス·トラック　モノレール　船舶　ヘリコプター

②車両選択

各交通機関別に、20車両の中から1車両（番号）を選択できます。

③車両番号

ターゲット車両の番号を表示します。番号に赤い▶マークが付いている場合、その車両が「ターゲット車両」ということを示します。

また、車両番号は表示や色によって、その車両の状態を示します。

[01] 薄い色　→未購入

[01] 濃い色　→未配置

01　濃い色　→配置済

④車両簡易図

ターゲット車両の簡易図です。

⑤ターゲット車両詳細

形式:ターゲット車両の形式名称です。

速度:ターゲット車両の速さを示します。

編成:ターゲット車両の編成車両数です。

定員、最大積載量:ターゲット車両の通常定員数です。また貨物車両の場合は資材の積載数を示します。

状況:ターゲット車両の運行状態を、未購入、未配置、運行中、停車中、渋滞中のいずれかで表示します。

乗客、積載量:ターゲット車両の現在の乗客数もしくは搭載資材数を示します。

経費:ターゲット車両の運行経費を1週間ごとに累積表示します。

売上:ターゲット車両の売り上げを1週間ごとに累積表示します。

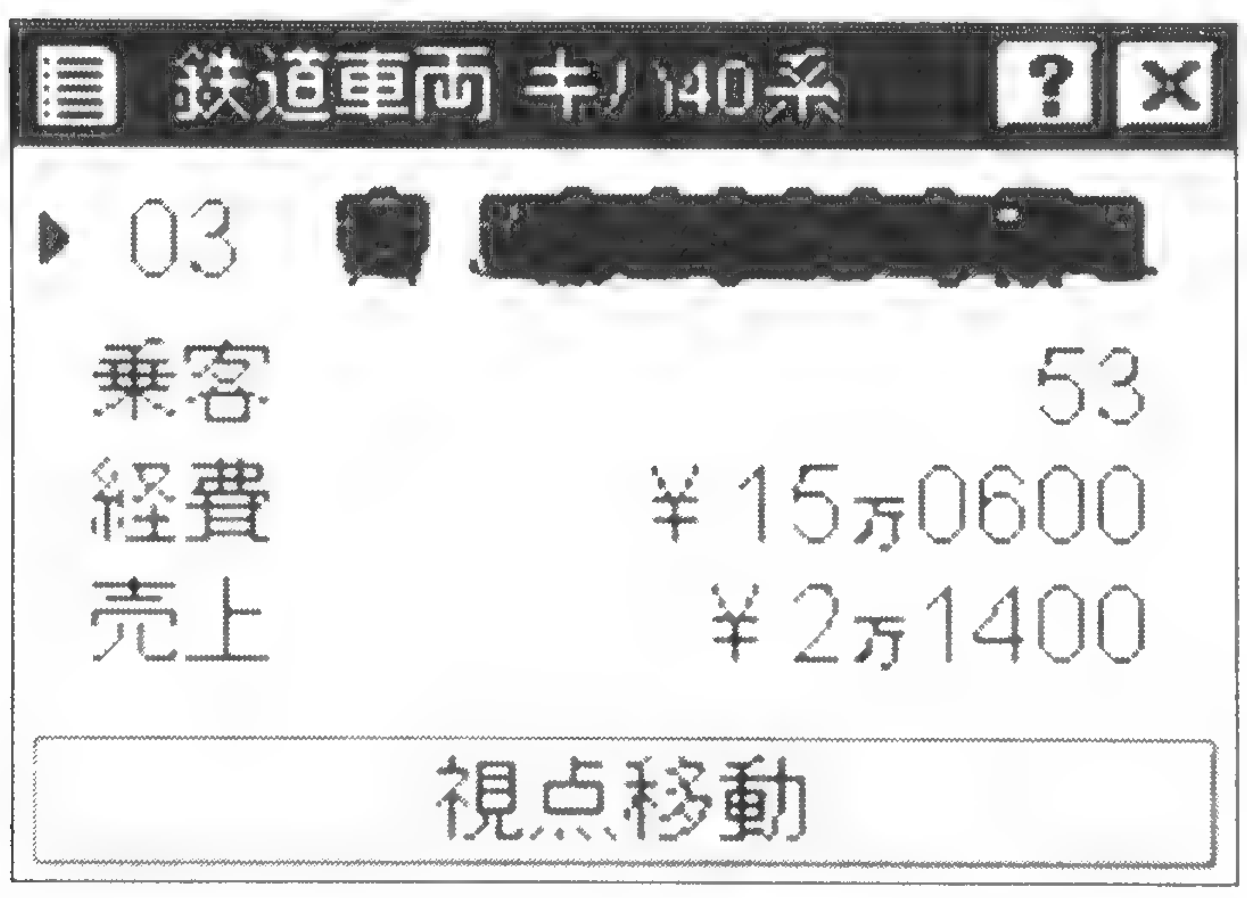
⑥視点移動

マーカーがその車両位置に移動し、3Dビューや2Dビューも連動して移動します。

⑦開く

ターゲット車両の個別ウィンドウを最大8枚まで表示します。

個別車両ウィンドウ



乗客:現在の乗客数です。貨物車両では、現在の資材搭載数が表示されます。

経費:今週の累計経費です。

売上:今週の累計売上です。

ターゲット車両には、車両番号の左に赤い▶マークがついています。個別ウィンドウ内をクリックすると、その車両が「ターゲット車両」になります。



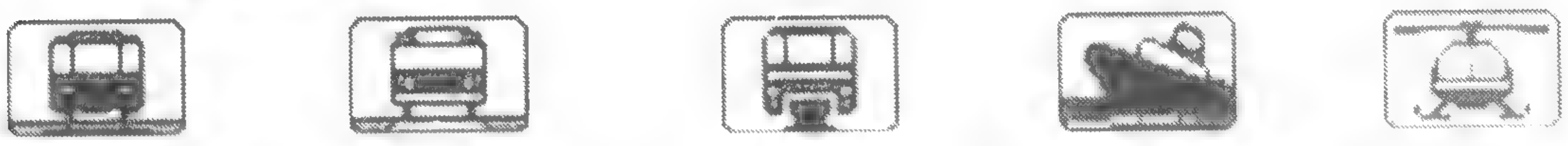
車両



各交通機関の車両を配置、撤去したり、購入、売却をおこないます。
各操作をおこなうには、交通機関と車両番号を選択してからおこないます。



①交通機関選択



鉄道　バス・トラック　モノレール　船舶　ヘリコプター

②車両一覧

車両番号、車両簡易図、車両形式名を表示します。

○車両番号

車両番号の表示や色によって、その車両の状態を示します。

[01] 薄い色　→未購入
[01] 濃い色　→未配置
01 濃い色　→配置済

③視点移動

マーカーが選択車両の位置に移動し、3Dビューや2Dビューも連動して移動します。

④反転

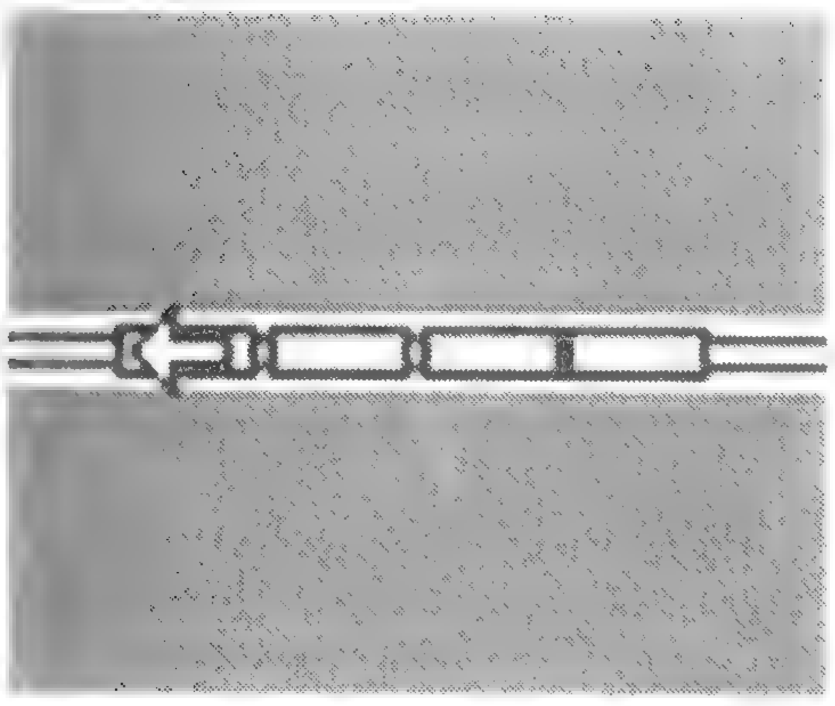
ターゲット車両の進行方向を、その場所で反転します。現在の進行方向には矢印がついています。

⑤車両工場

車両の購入、売却をおこないます。
クリックすると、車両工場ウィンドウ(→P35)が表示されます。



コマンド解説



●車両の配置

車両を配置するには、まず未配置の車両を選択し、2Dビュー内のルート上をクリックします。配置済車両をターゲットにすると、2Dビューの車両に、現在の進行方向を示す矢印がつきます。

※駅などの正面のルートには配置できません。

●車両の撤去

車両を撤去するには配置済みの車両を選択し、[撤去]をクリックします。

●車両工場



◇車両情報

※形式:選択車両の名称です

※速度:車両の速さを示します。

※編成:電車は2～7両、モノレールは2～5両の範囲で編成数が指定できます。

※定員、最大積載量:選択車両の通常定員数です。また貨物車両の場合は資材の積載数を示します。

※購入、売却価格:編成車両数などに応じて、選択車両の購入価格、売却価格を示します。なお、売却価格は購入価格の50%です。

◇車両の購入・売却

車両を購入するには車両一覧から希望車両を選択し[購入]をクリックします。また、編成車両数の設定が可能な交通機関は購入前に編成数を指定します。車両を売却するには購入済みで未配置の車両の選択後に[売却]をクリックします。

> **車両編成と停車駅**
>
> 4両編成以上の車両は電車駅(小)を、6両編成以上の車両は電車駅(中)を通過します。停車することはできません。

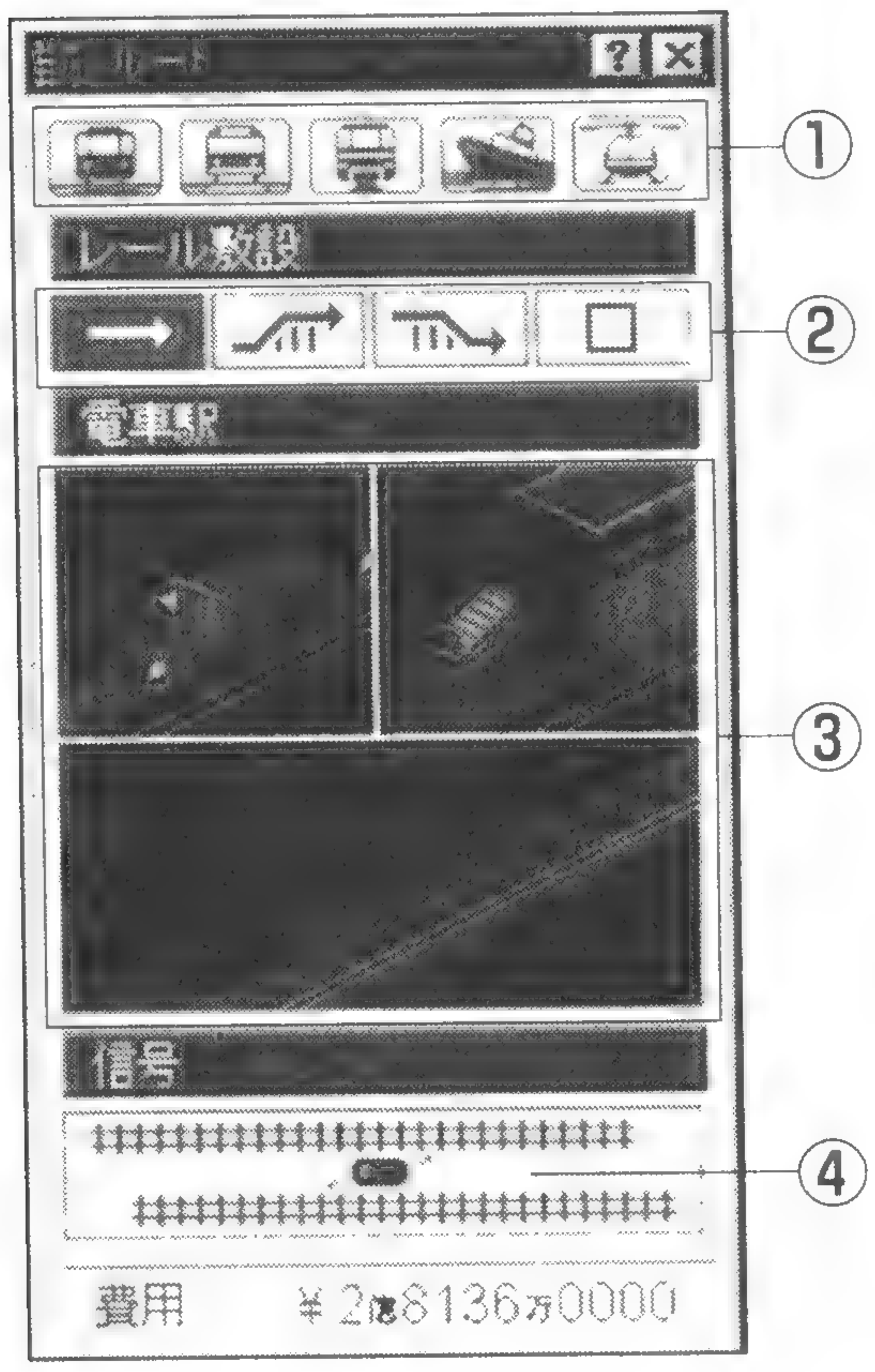


コマンド解説

ルート

レール、道路、モノレール、航路、空路を敷設、設定および、電車駅、停車場、モノレール駅、港、ヘリポートを建設します。また、これらの敷設、建設には資材を必要としません。

ルートウィンドウ



①交通機関選択	②平坦、勾配、撤去選択			
鉄道　バス・トラック	平坦	上り勾配	下り勾配	撤去
モノレール	平坦		撤去	
船舶	平坦		撤去	
ヘリコプター	平坦	上り勾配	下り勾配	撤去

③駅タイプ選択
④信号選択（鉄道機関のみ）

●ルートの共通操作

2Dビューで敷設始点をクリックするとカーソルまで敷設予定ルートが表示され、カーソルの移動と共に予定ルートも変化します。（図1）

基本的には、**始点でクリック、終点でダブルクリック**すれば、始点～終点がルートで結ばれます。

カーブなどを作る場合はそこまでの敷設を仮決定（クリック）し、カーソルをカーブさせたい方向へ移動します。仮決定地からカーソルが遠ければRの大きなカーブが、近ければRの小さいカーブができます。（図2）

図1

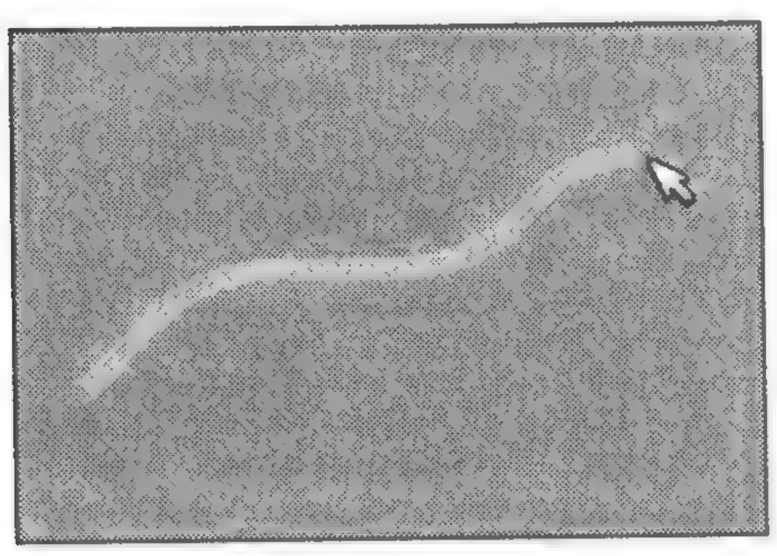
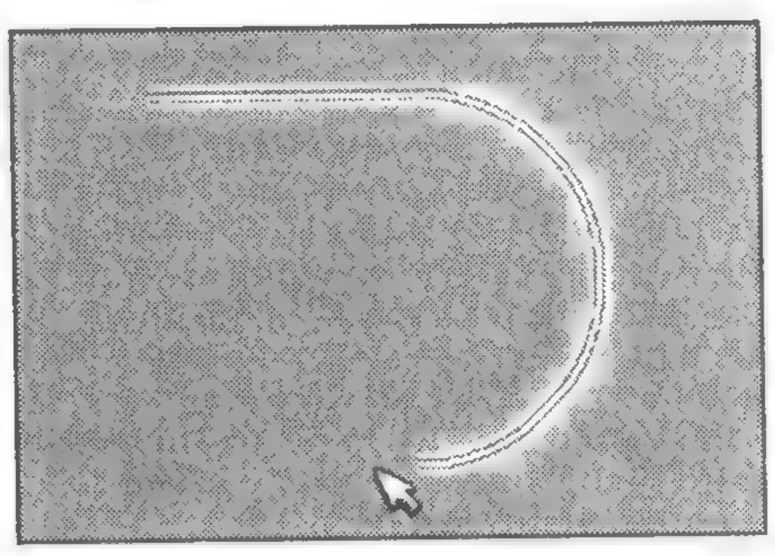


図2



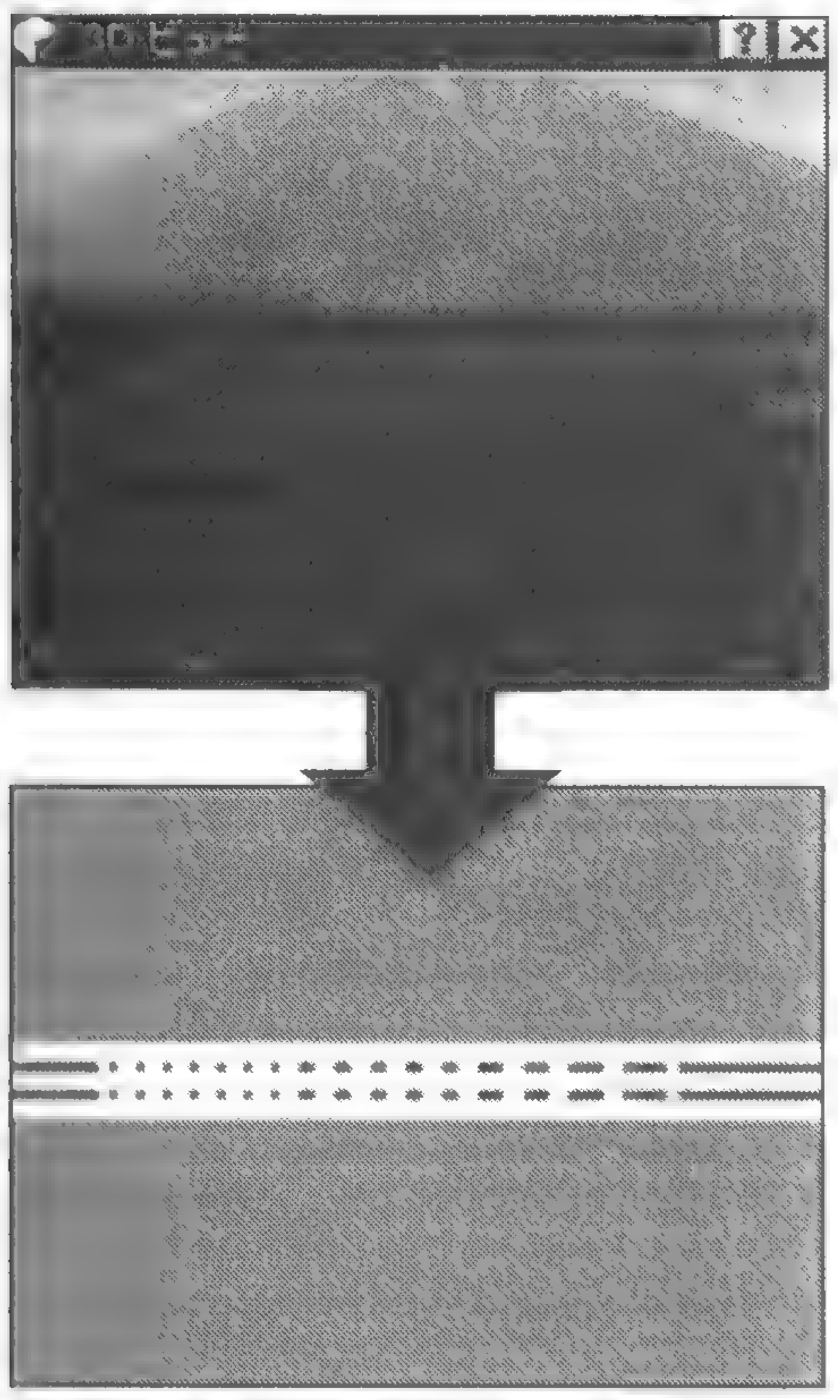


鉄道機関

○平坦レールの敷設

平坦レールアイコンを選択後、2Dビュー上で敷設始点をクリックし、終点でダブルクリックします。敷設途中で直線やカーブを組み合わせたい場合は、変更場所でクリックすると、そこまでの敷設が仮決定します。また、右クリックで仮決定の解除がおこなえます。

○勾配レールの敷設



左から右に向かって
上り勾配となっています。

勾配レールアイコンを選択後、平坦レールの敷設と同様の操作をおこないます。ただし、勾配レールは一定の直線を敷設したときのみ、勾配レールとして敷設されます。カーブや短い直線では勾配レールとならず、平坦レールとして敷設されます。上り勾配レールは、始点から終点に向かって上がっていき、下り勾配レールはその逆に敷設されます。

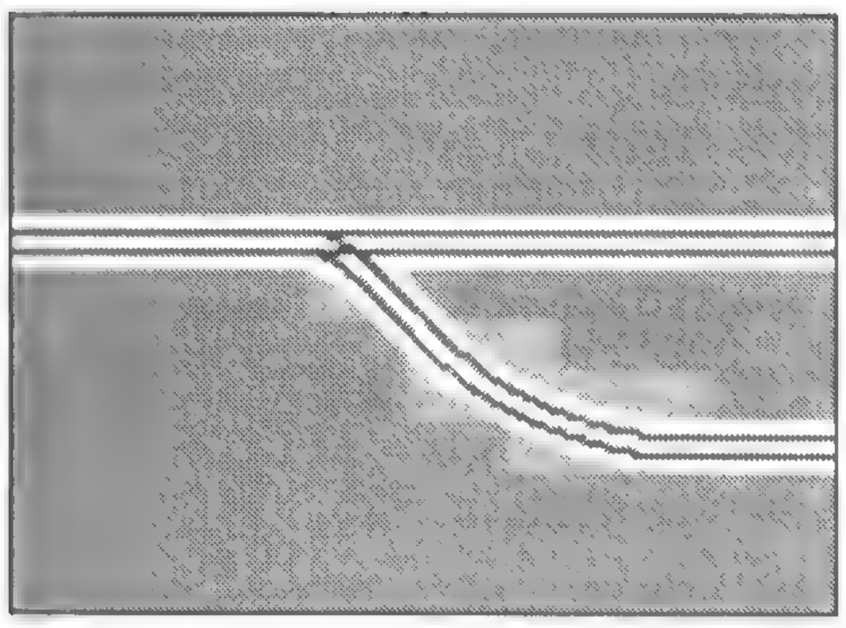
○地下レールの敷設

勾配レールやハイトカット(→P29)などでレールを地表下に敷設すると地下レールになります。

○レールの撤去

撤去の項目を選択し、2Dビュー上の撤去したいレール上をクリックすると、レールの色が変化します。これが撤去領域で、ドラッグしながら範囲を指定することも可能です。撤去領域を右クリックすれば、領域は解除されます。ダブルクリックで、撤去領域のレールが撤去されます。

○レールの分岐



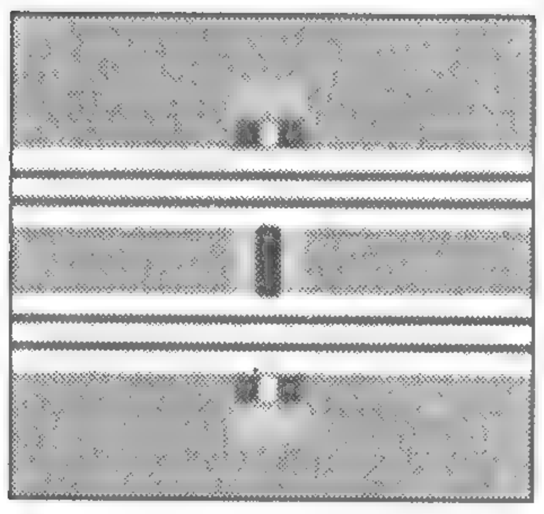
レールをY字状に分岐させるには、分岐地点を始点として分岐レールを敷設します。ただし、カーブ中、勾配中のレール、鉄橋からは分岐させることはできません。分岐地点は「ポイント」(→P38)と呼び、車両が通過する際に進行方向を設定できるようになります。

○踏切の設置

道路と線路が交差する場所には踏切をつくれます。踏切の設置方法は既設のルートの踏切にする場所を始点として直角に敷設すると踏切が設置されます。



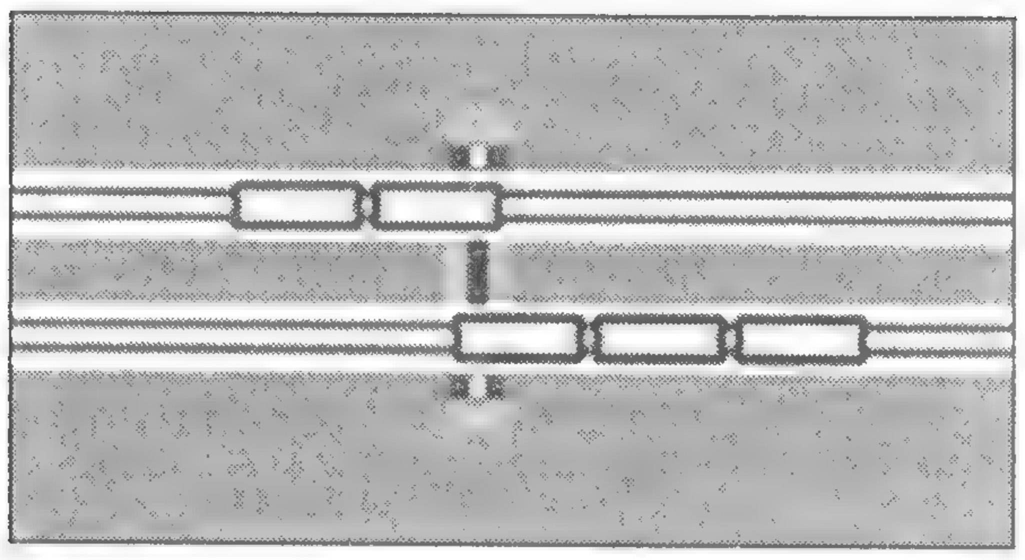
○信号



信号は鉄道機関のみ、設置可能です。平行な直線で敷設された2本のレール間が、1レール分だけ空いた場所に設置できます。主に待避路線などに利用し、両方の線路の車両が信号の場所で停車するまで、信号機は赤の状態を続けます。

信号の仕組み

信号を2Dビュー上でクリックすると、信号動作の[ON][OFF]の切り替えができます。OFFにしていると、信号は常に青の状態になります。

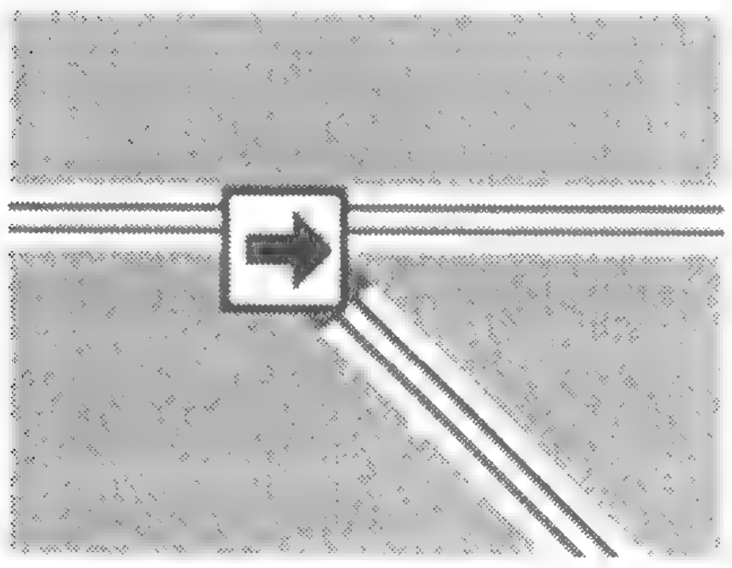


◇ON時の信号動作

1 信号はすべて赤になっている。
2 電車がくると信号の場所で停車する。
3 もう片方の電車が信号の場所で停車する。
4 信号はすべて青になる。
5 停車していた電車がすべて通過する。
6 信号はすべて赤になる。

○ポイント切り替え

レールが分岐する場所が、ポイントになります。2Dビュー上でポイントをクリックすると、そのときのターゲット車両の進行方向を示す矢印が表示されます。矢印をクリックするごとに、進行方向が変更されます。初期設定では、直進の設定になっています



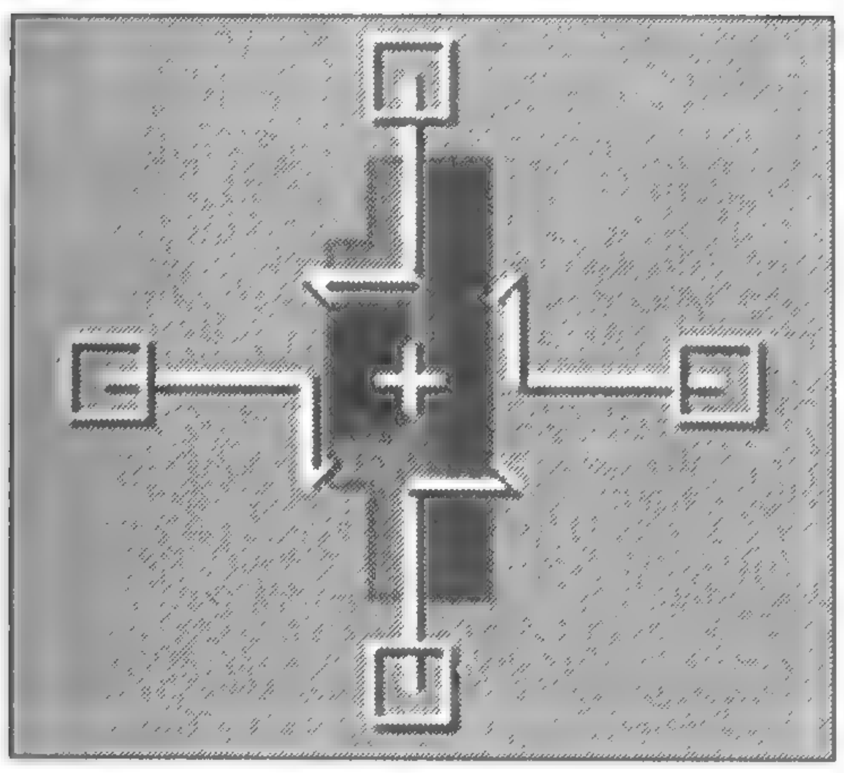
諸費用について

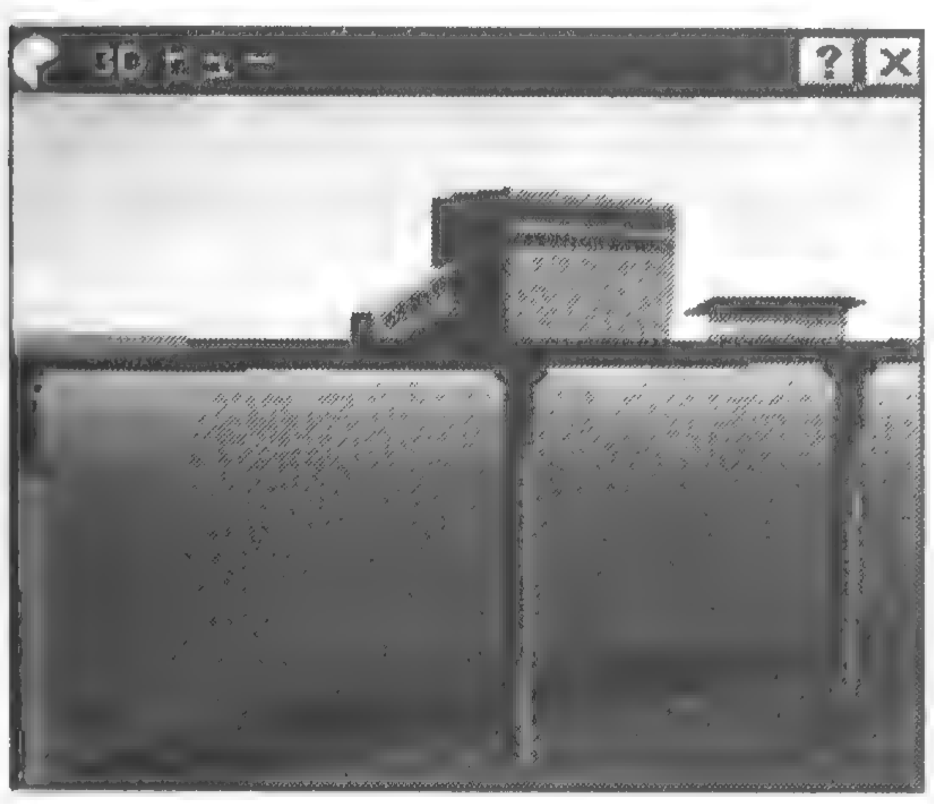
信号、ポイント、踏切、ダイヤ設定は、一度動作するごとに100円の費用がかかります。

○駅の建設

駅のタイプを選択して2Dビュー内をクリックします。仮建設像が表示されるので、ドラッグしながら建設目的地まで移動してください。方向ボックスをドラッグすることで駅の建設角度を変更できます。仮建設像にはレールが付属しているので、接続したいレールがあるときはそのレールに合わせて建設してください。仮建設像をダブルクリックすると建設されます。

仮建設像





◇駅の建設条件

以下の条件の場所には、駅は建設できません。

- ・勾配レールの途中
- ・カーブしたレール
- ・ポイントを含むレール
- ・段差のある地形上（高架を除く）
- ・他の駅が付属するレール
- ・車両があるレール
- ・水上およびその上空

◇高架駅の建設

電車駅を高架レールに接続するように建設すると、その駅は高架レールと同じレベルに建設され高架駅になります。また、ハイトカットでレベル指定をしていると、そのレベルに駅が建設されます。

※電車駅（小）は、高架駅にはなりません。

◇地下駅の建設

電車駅（大）を地下レールに接続するように建設すると地下駅になります。また、ハイトカットで地下にレベル指定している状態で電車駅（大）を建設しても地下駅になります。

※地下駅は建設地の地表下2レベルまでしか建設できません。

◇駅ホームの拡張と縮小

2Dビューで電車駅を選択し、[拡張]をクリックすると駅のホームを拡張できます。また、ホームを拡張すると選択時に[縮小]の項目が追加され、ホームの縮小が可能です。

なお、ホームの最大拡張数は駅のタイプによって異なります。

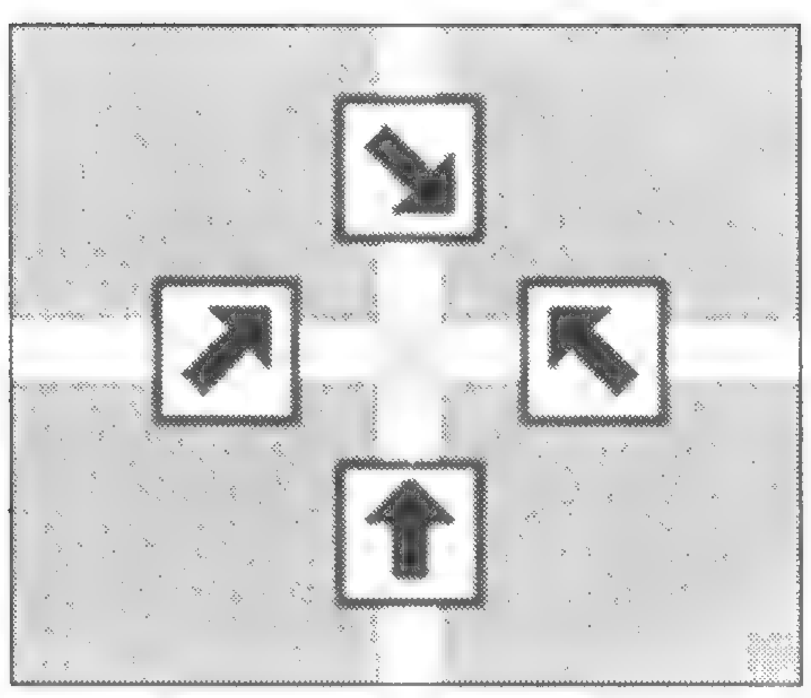
電車駅（小）……最大3ホーム
電車駅（中）……最大5ホーム
電車駅（大）……最大7ホーム



道路機関

○道路の敷設

道路の敷設もレールと同様におこないます。同じレベルで道路と道路が交差すると交差点になり、レールと交差すると踏切になります。カーブ中には他の道路、線路などと交差することはできません。道路は敷設仮決定を利用して直角カーブをつくることが可能です。
交差点をつくるには敷設中に交差点にする場所を始点として敷設します。道路の場合、十字路、Y字路、T字路などが敷設可能です。



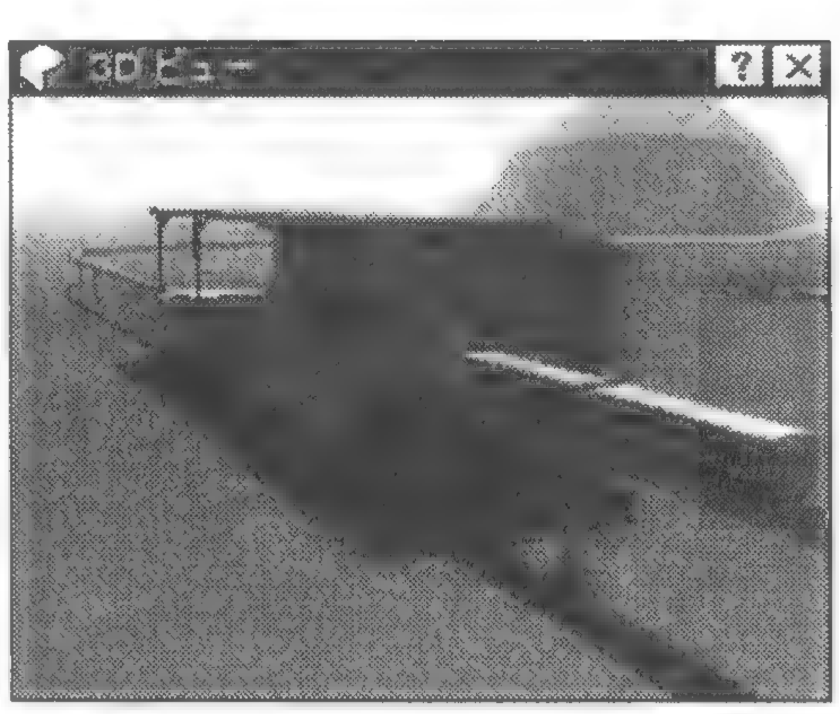
◇交差点の設定

交差点をクリックすると、現在ターゲットとなっているバス、トラックがその交差点で、どの方向へ曲がるかを設定できます。矢印をクリックして方向を設定して下さい。

○停車場の建設

建設方法は電車駅と同様におこないます。停車場の種類にはバス停とトラック停車場があり、バスはバス停に、トラックはトラック停車場に停車します。停車場は高架道路上には建設できません。バス停(2)とトラック停車場(2)は地表下2レベルまで建設可能です。

モノレール機関



○モノレールの敷設

敷設方法はレールと同じですが、かならず敷設地面より1レベル高い高架になります。モノレールには分岐、勾配レールが存在しないので、一定の高度を保ちながら敷設されます。

○モノレール駅の建設

建設方法は電車駅と同様におこないます。ただし、モノレールのない場所に建設した場合、建設地面より1レベル高い高架駅になります。既設のモノレールに接続して建設した場合はそのモノレールのレベルに建設されます。なお、モノレール駅はホームの拡大、地下への建設はできません。

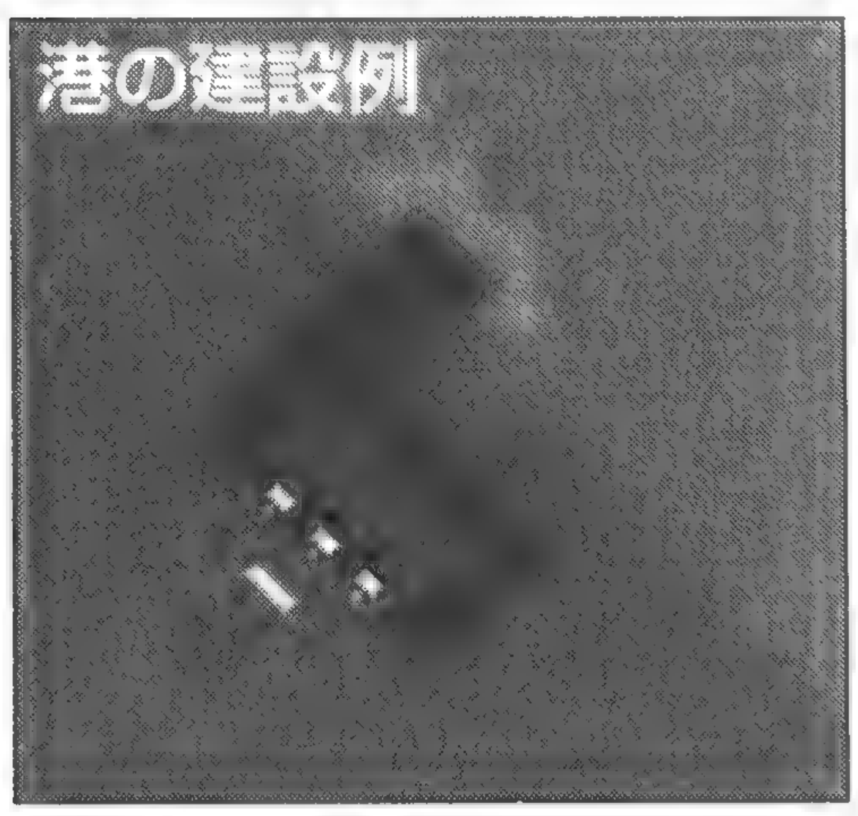
船舶機関

○航路の設定

航路は港と港、または港とマップ外を結びます。航路には分岐、勾配がありません。敷設、撤去方法ともにレールと同じですが、水面上にのみ、敷設することができます。

○港の建設

港の建設は水面と陸地が交わる平坦な場所に建設し、船着き場の方向を水面側に、桟橋側を陸上にしなくてはなりません。船着き場側には寄港用の航路が既設されています。



航空機関

○空路の設定

空路には、分岐がありません。敷設、撤去方法ともにレールと同じです。ヘリポートを始点として空路の敷設を開始した場合、空路はヘリポートのレベルから敷設されます。障害物がなければ、そのレベルのまま設定することができますが、まずは上り勾配ルートを設定するとよいでしょう。

※空路は、山や建物などの障害物のある場所には敷設できません。

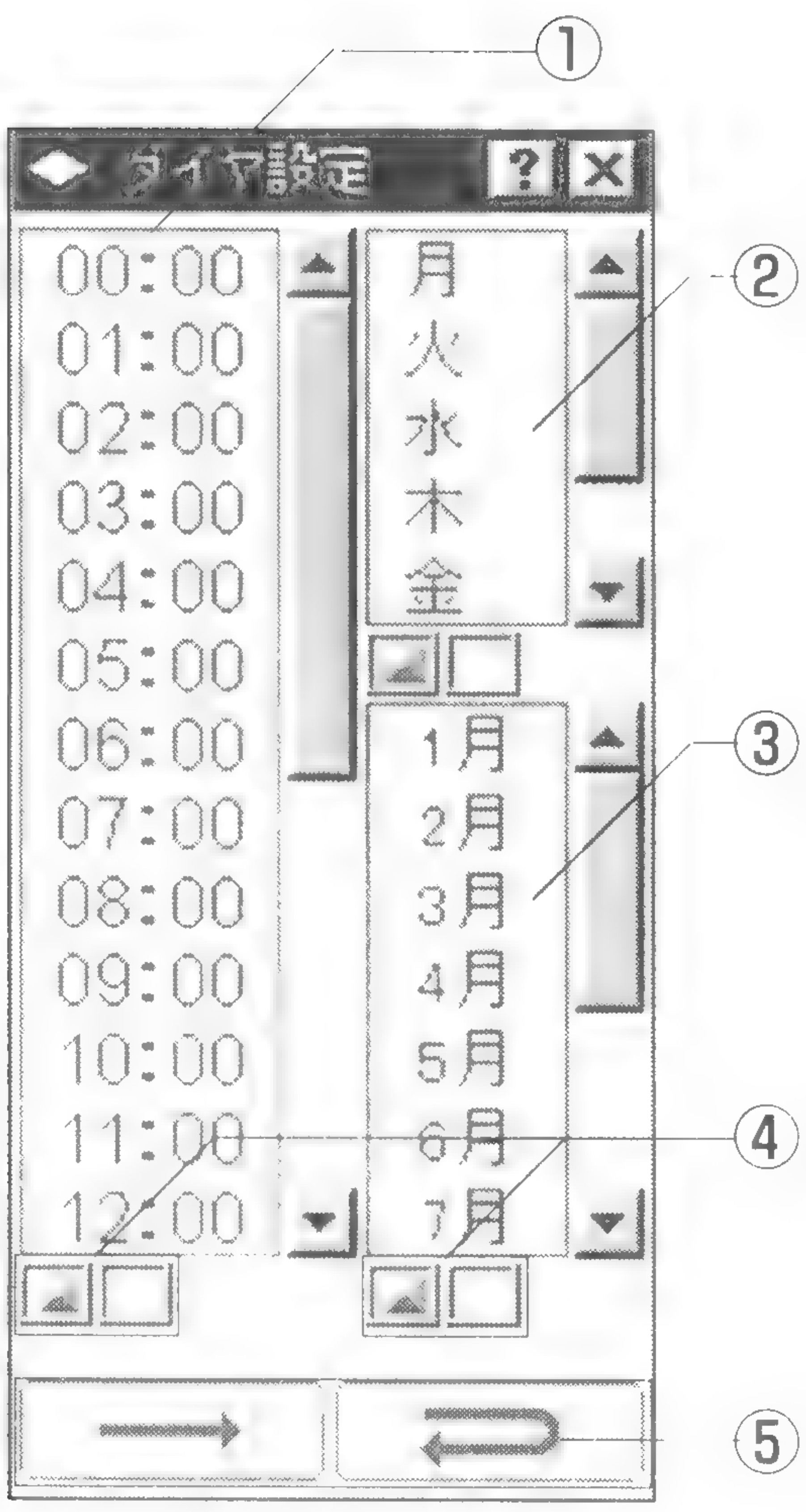
○ヘリポートの建設

建設方法は電車駅と同様におこないます。ヘリポート（小）は1機、ヘリポート（大）は2機のヘリコプターが同時に離着陸できます。ヘリポートには離着陸用の空路が既設されています。ヘリポートは平坦な地表にのみ建設可能です。

●ダイヤグラムの設定

電車駅、停車場、モノレール駅、港、ヘリポートを2Dビュー上でクリックすると、[設定]という項目が表示されます。
ここで、ターゲット車両に対するダイヤ設定がおこなえます。

◇ダイヤ設定



[設定]をクリックすると「ダイヤ設定」のウィンドウがあらわれ、ターゲット車両に対するその駅でのダイヤグラムを設定できます。初期設定ではすべてが選択されており、この状態がターゲット車両の1時間停車になります。
ターゲットウィンドウで、その駅に見合う交通機関が選択されていない場合、ダイヤ設定は行えません

①発車時刻設定
始発時間を設定します。すべての項目を選択しなければ、ターゲット車両はその駅を通過となります。

②発車曜日設定
曜日を設定します。臨時車両の設定などに使用します。

③発車月設定
月を設定します。季節車両の設定などに使用します。

④一括選択ボックス
すべてを選択するか、非選択かを切り替えます。もう一度クリックすると元の状態にもどります。

⑤折り返し選択
ターゲット車両が選択駅で折り返すかどうかを指定します。



●トンネルの敷設

レール、道路を山の中などに敷設すると、トンネルが建設されます。基本的にトンネルは、地下のルートと同様に扱われるので、勾配、カーブなども自由に敷設することができます。ただし、トンネルの出入り口は、直線で平坦なルートでなくてはなりません。また、出入り口の山肌はできるかぎり垂直に近い場所で、ルートの進入角度は、直角に近い角度で敷設します。

●海底トンネル

レールと道路は地下2レベル（最下層）に限り水面下に敷設可能です。海底トンネル内には電車駅、停車場を建設できません。

●鉄橋、橋の敷設

レール、道路を水面上に敷設すると、鉄橋や橋になります。
鉄橋、橋を建設するには、水面より高いレベルで、ルートを建設しなければなりません。



マップ外への敷設

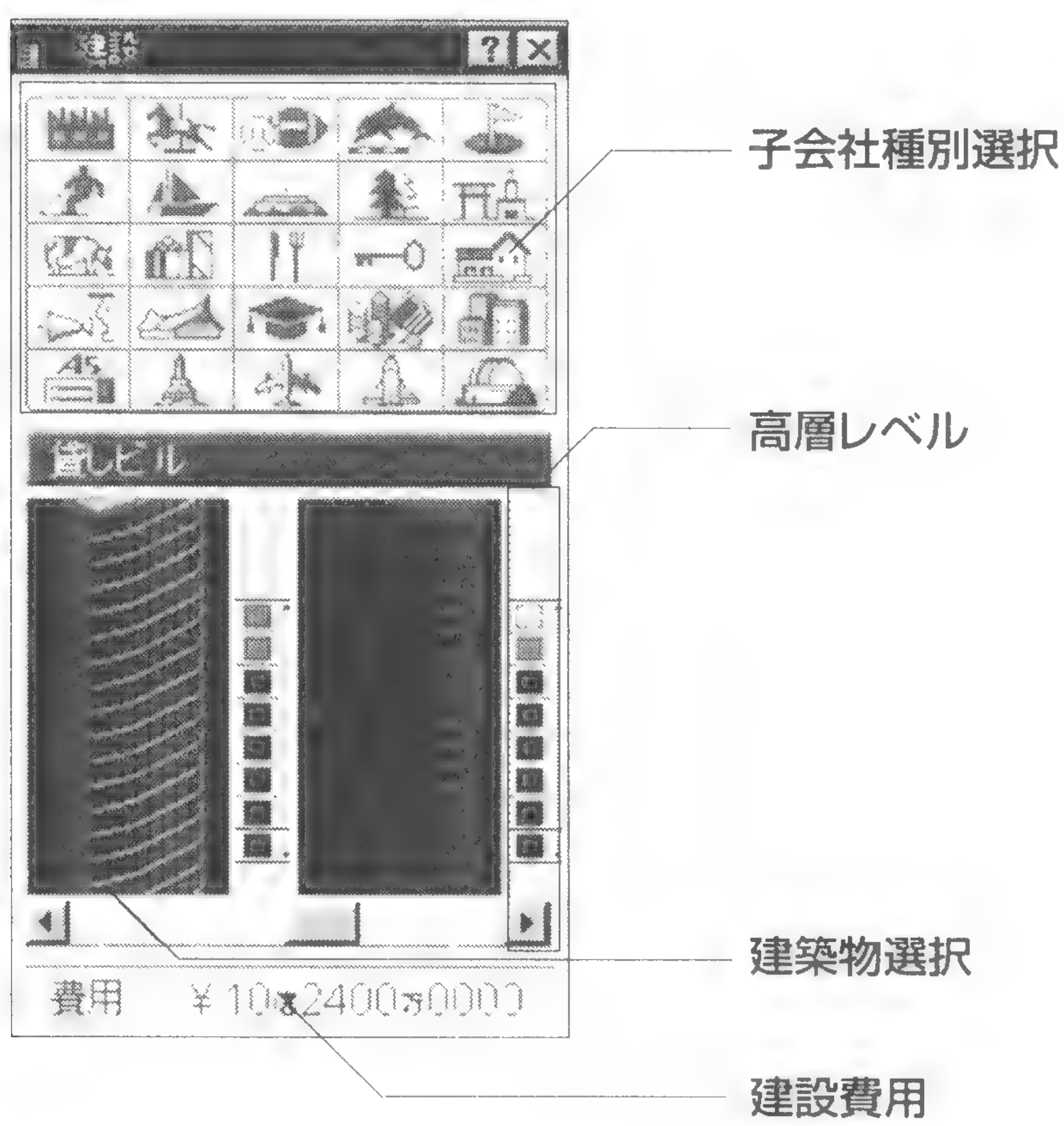
ルートは、すべてマップ外へと敷設が可能です。マップ端へルートを敷設すれば、自動的にマップ外へ接続されます。接続されたルートに客車系車両を配置した場合は乗客の乗り降りが、貨車系車両を配置した場合は資材の積み降ろしが、マップ外にも駅が存在するものとして、おこなわれます。マップ外に資材を置いてきた場合には売却収入が、マップ外から資材を持ってきた場合には購入費用が、それぞれかかります。
なお、マップ外ルートへ車両を2台以上配置した場合、マップ外において車両が衝突し、渋滞が発生することがあります。この場合、渋滞中の車両を撤去することで解決できます。



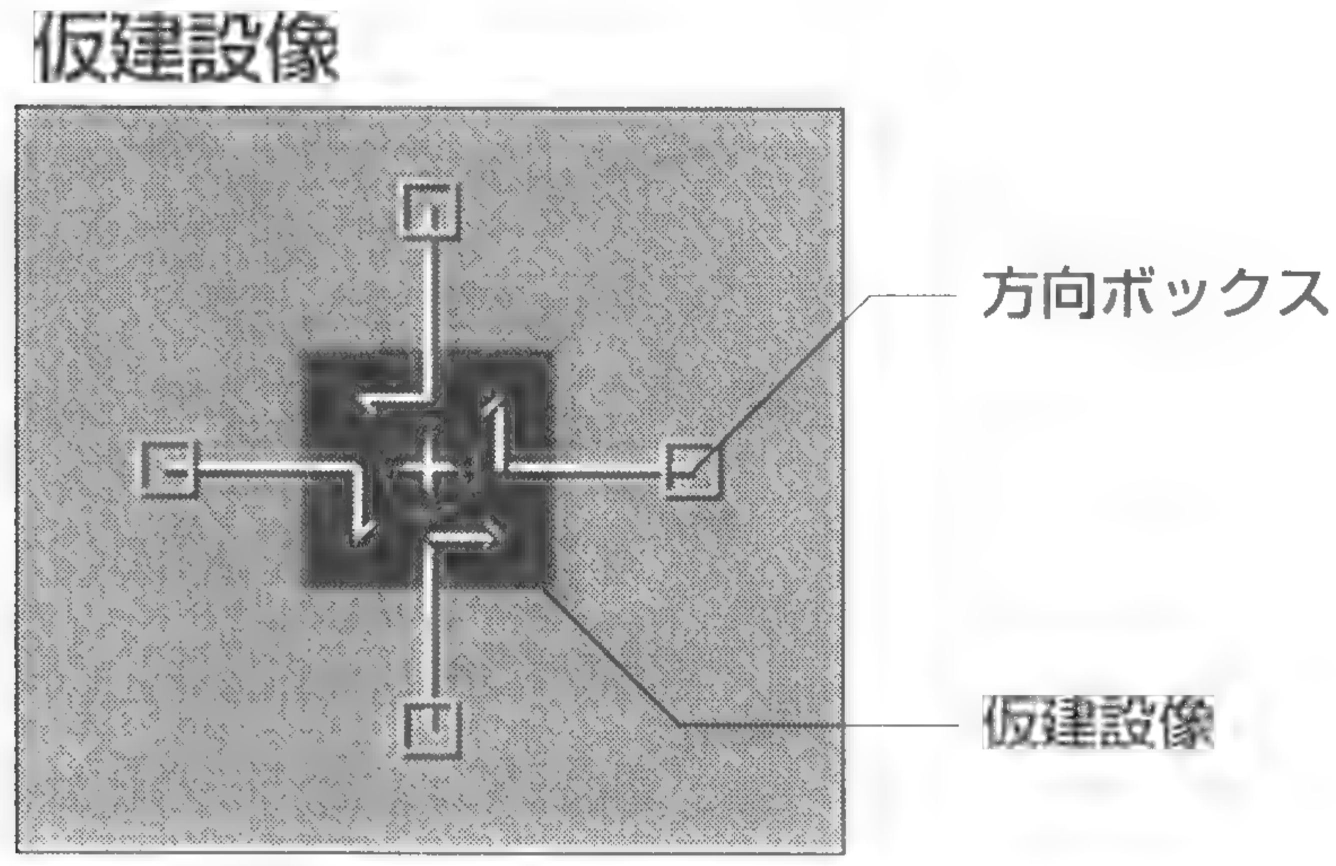
建設

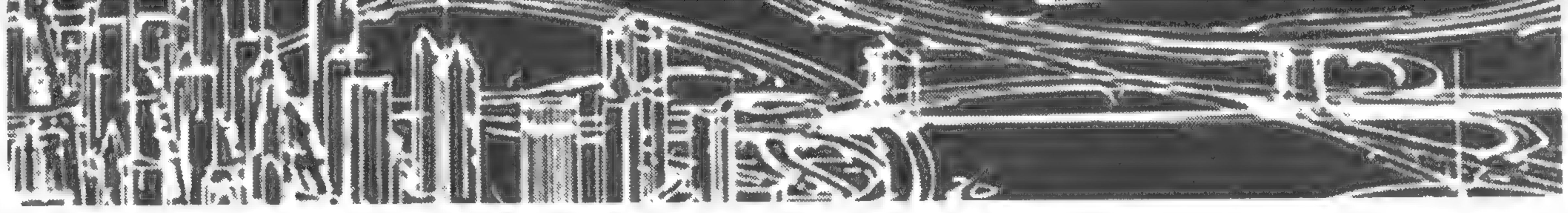
子会社となる建築物を建設します。建設するには、子会社の種別と建築物の種類を選択し、2Dビュー上を直接クリックします。貸しビルやランドマークなど、多くの種類がある建築物はスクロールバーがついていますので、つまみをドラッグして選んでください。

2Dビュー上をクリックすると、仮建設像が表示されるので、建物の中心をドラッグしながら建設位置まで移動してください。仮建設像の状態であれば、右クリックで建設がキャンセルされます。建設位置を決定したら、方向ボックスをドラッグしながら、建築角度を変更します。すべてOKであれば、ダブルクリックで建設されます。段差や斜面など、建設不可能な地形の場合、メッセージエリアにメッセージが表示されます。



仮建設像



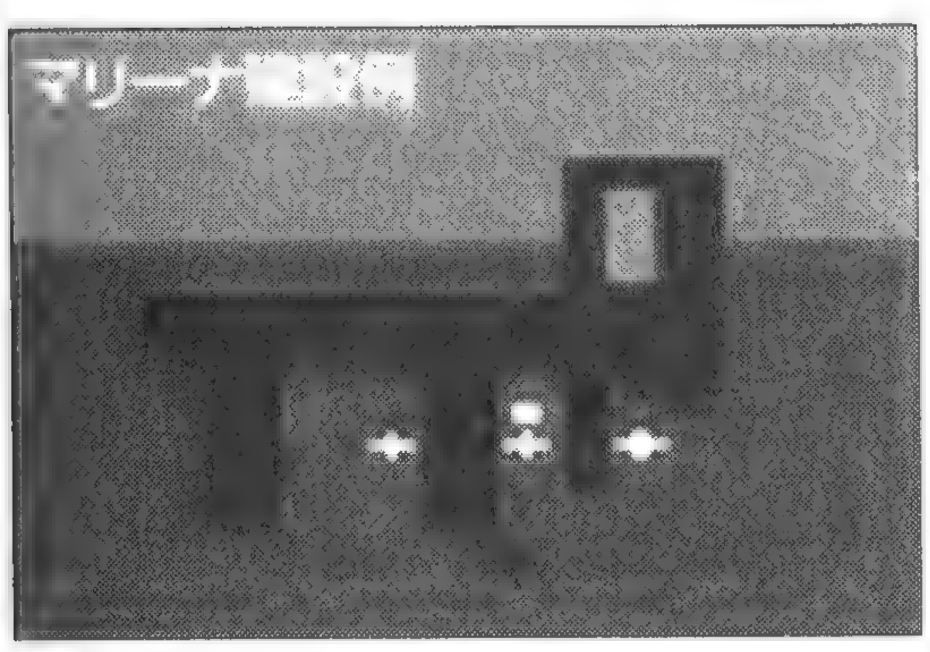


●貸しビルの建設

貸しビルは同じタイプでも高さが3段階に調節できます。高層レベルをクリックして建設レベルを設定してください。貸しビルの建設後はまず土台が建設され、時間の経過と共にビルが完成します。
貸しビル、A5ビルを建設した際、建設地面から地下2レベル分に、地下街が建設されます。

○ヘリポートつきビル

貸しビルの「超高層(2)〜(4)」と「A5ビル(3)」には、屋上にヘリポートがあります。このヘリポートは、通常のヘリポートと同様に機能させることが可能です。これらの物件は、売却する事はできません。



●マリーナの建設

マリーナは水上に建設します。ただし、船着き場側を水上に、桟橋を陸上に接して建設しなければなりません。

●宇宙センター、水族館の建設

これらの建設物は、水面に近い陸上に建設します。

●温泉旅館と露天風呂の建設

温泉旅館は、露天風呂と隣接する土地にのみ建設可能です。

●公共物

公園、植林、神社仏閣、キャンパス、宇宙センター、天文台は公共物として扱われ、経費、売上がでません。また、公共物は売却することもできません。

●子会社の撤去

子会社は自社物件に限り撤去することが可能です。撤去するには目的の子会社を2Dビューで選択し、[撤去]をクリックします。

●子会社の購入・売却

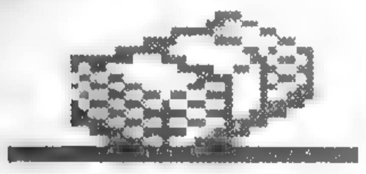
マップ内には自社物件以外に、他社の子会社も存在します。それらを購入したい場合は、目的の子会社を2Dビューで選択し、[購入]をクリックします。
自社物件を売却する場合は[売却]をクリックします。

プロジェクト

新幹線とリニア新幹線の線路を建設します。
プロジェクトを推進するには、新幹線かリニア新幹線を選択し、線路の敷設方向を設定後、マップ上で開通予定地をクリックします。建設に要する費用が表示され、建設可能であれば、[建設決定]をクリックすると建設が始まります。
※プロジェクトは、山や障害などがあると建設できません。



銀行



資金の情報表示、および借り入れをおこないます。
銀行の営業日は、平日の9:00から17:00です。土日祝祭日、12月30日から1月3日の間は、営業していません。銀行ウィンドウには、過去の借入状況履歴、金利などの情報が表示されます。



資金はすべて普通預金口座に預けられており、年率1%の利息がつきます。この利息分は、1月4日の0:00に決定し、同日の12:00に普通預金口座に振り込まれます。

借入状況

借入操作

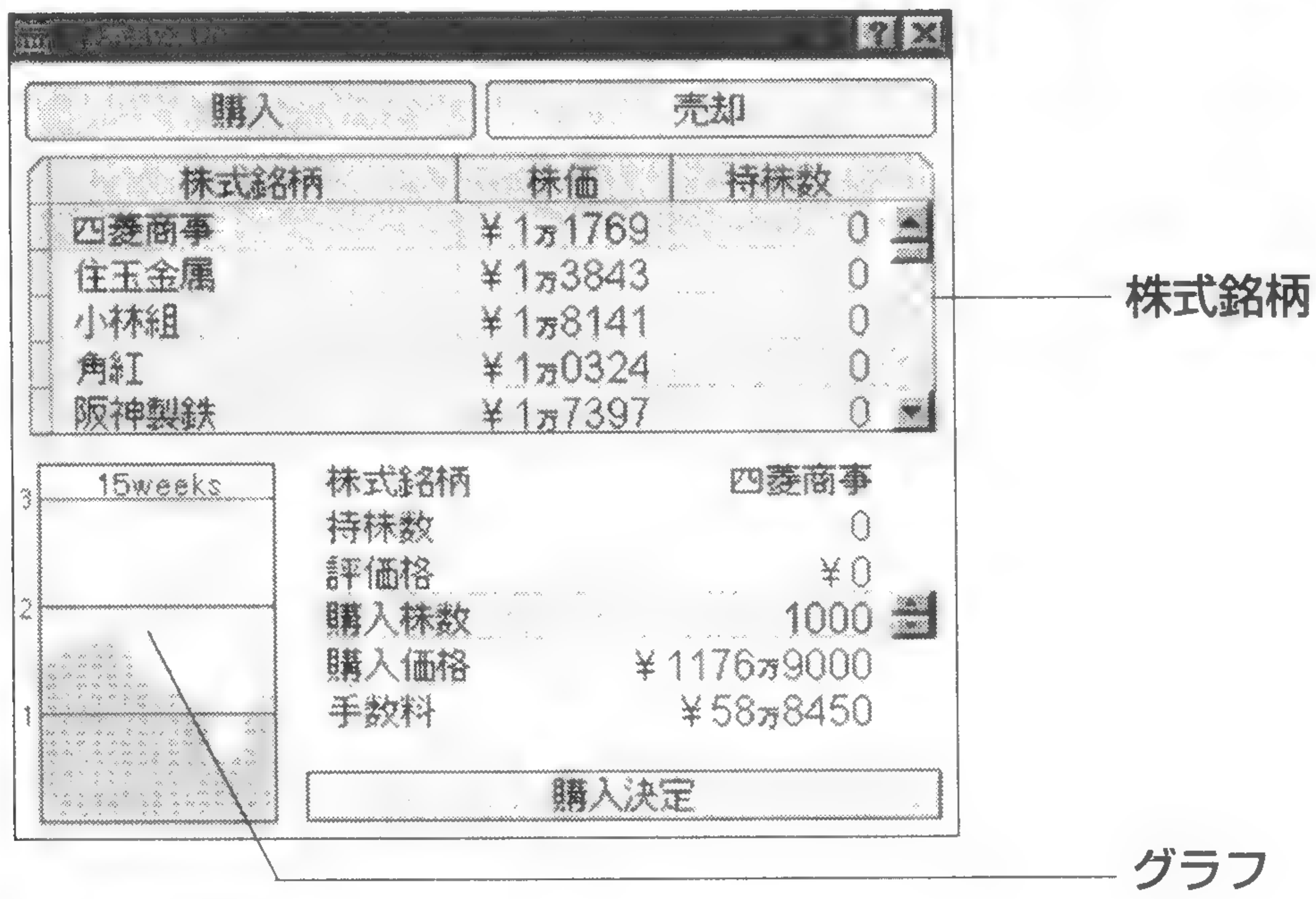
●借金と返済

借り入れをおこなうには、「借入期間」と「借入額」を決め、[借入決定]をクリックします。借入期間は、1、2、3年のいずれかで設定できます。借金の返済は返済日の12:00に、利息と共に一括で普通預金口座から支払われます。最大借入額は、そのときの資金を除く資産状況、借り入れ履歴によって変化します。ただし、1度に借入できる限度額は、1,000億円が上限です。



証券取引所

証券取引所では、株式の取引をおこないます。
証券取引所の営業日·時間は、平日の9:00から17:00です。土日祝祭日、12月30日から1月3日の間は、営業していません。
グラフは選択銘柄の株式市況を、縦軸を価格、横軸を週として表示します。



●株の売買

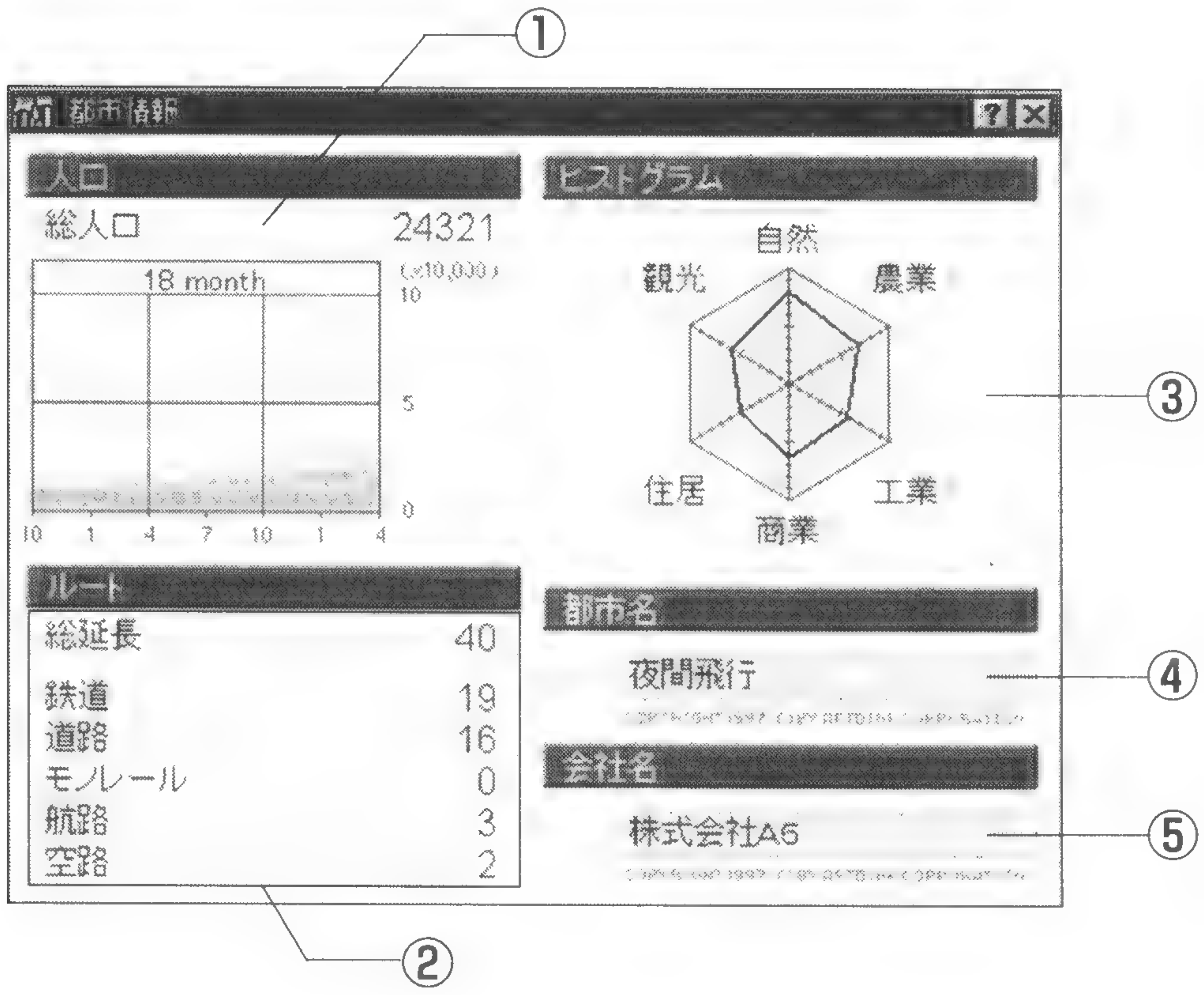
取引するには、購入か売却を選択し、「株式銘柄」と「購入株数」もしくは「売却株数」を決め、[購入決定]か[売却決定]をクリックします。
株はすべて額面50円、1,000株単位で取引され、一銘柄最大100万株まで購入できます。株の購入手数料は購入額の5%、売却手数料は売却額の10%が加算されます。

●配当金

株の配当金は、7月1日の12:00に普通預金口座に振り込まれます。配当率は額面の5～100%です。

都市情報

さまざまな都市情報を表示します。また、都市名、会社名の変更もおこなえます。



①人口

現在のマップの総人口とその推移を、グラフで表示します。

②ルート

都市のすべての交通機関の総延長と、交通機関別の総延長をKm単位で表示します。

③ヒストグラム

人口や産業、自然などの状態を6項目で表示します。
外側へいくほど、その項目の影響が強いことを示します。

④都市名

現在の都市の名称です。
変更するには名称部分をクリックし、新たな名称を入力してください。

⑤会社名

プレイヤーの運営する会社の名称です。
変更するには名称部分をクリックし、新たな名称を入力してください。

バランスシート

現状の資産状況、税金の支払い額などが表示されます。
バランスシートは、毎年4月1日の0:00に自動的に開かれます。この際、開かれたシートには新期の情報が表示されています。A5の世界では4月1日から3月31日までを1年度としています。



① 資産合計	￥3986億7981万8233	③ 負債合計	￥0
資金	￥150億8972万2270	借入金	￥0
鉄道資産	￥31億4864万0001	未払法人税	￥0
バス・トラック資産	￥1億4000万0000	未払資産税	￥0
モノレール資産	￥0	④ 資本合計	￥200億0000万0000
船舶資産	￥283億6500万0000	資本金	￥200億0000万0000
ヘリコプター資産	￥29億0000万0000	剰余金	￥0
子会社資産	￥176億3918万5962		
株式資産評価	￥0		
土地資産評価	￥3313億9727万0000		
② 費用合計	￥51億7461万6400	⑤ 収益合計	￥2億6433万8670
鉄道経費	￥30億8686万6400	鉄道売上	￥136万8670
バス・トラック経費	￥0	バス・トラック売上	￥0
モノレール経費	￥0	モノレール売上	￥0
船舶経費	￥0	船舶売上	￥0
ヘリコプター経費	￥0	ヘリコプター売上	￥0
子会社経費	￥20億2575万0000	子会社売上	￥2億6297万0000
株式経費	￥0	株式売上	￥0
土地経費	￥6200万0000	土地売上	￥0
支払利息	￥0	配当利息	￥0
⑥ 今期利益＝収益－費用			￥-49億1027万7730

①資産合計:各資産を合計した総資産額です。
※ 資金:会社が所有している現金です。
資金はすべて普通預金口座に預けられており、年率1%の利息がつきます。この利息分は1月4日の0:00に決定し、同日の12:00に普通預金口座に振り込まれます。
※資産情報:各事業部門における現時点での資産総額です。

②費用合計
※費用情報:各事業部門における今期現時点での費用総額です。
※支払利息:借入金の利息額です。

③負債合計
※借入金:借金の合計額です。
※未払法人税:今期利益の50%が法人税額となります。
税金額は4月1日の0:00に前期分が決定し、6月1日の12:00に支払われます。
※未払資産税:資金を除く総資産の5%が資産税額となります。
税金額は4月1日の0:00に前期分が決定し、6月1日の12:00に支払われます。

④資本合計
※資本金：ゲーム開始時の資金です。
※剰余金：現時点での資本の増殖分の総額です。

⑤収益合計
※売上情報：各事業部門における今期現時点での売上です。
※配当利息：所有株の今期配当金と資金の利息の総額です。

⑥今期利益
「今期の売上合計」から「今期の費用合計」を引いたものが「今期利益」になります。

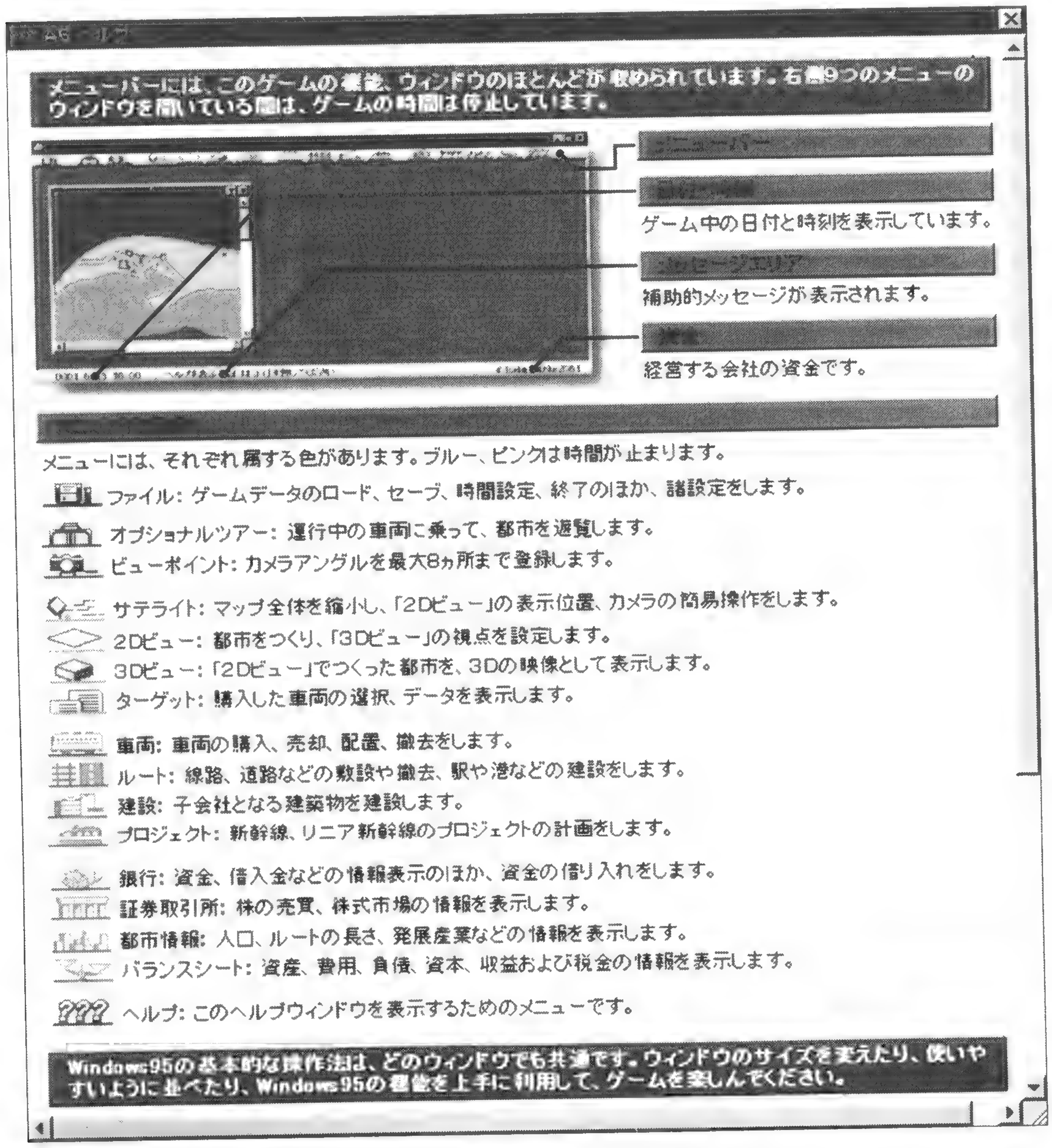


コマンド解説

ヘルプ

???

A5のアプリケーションウィンドウのビジュアルヘルプが表示されます。
また、F1キーを押すと現在のアクティブウインドウのヘルプが表示されます。

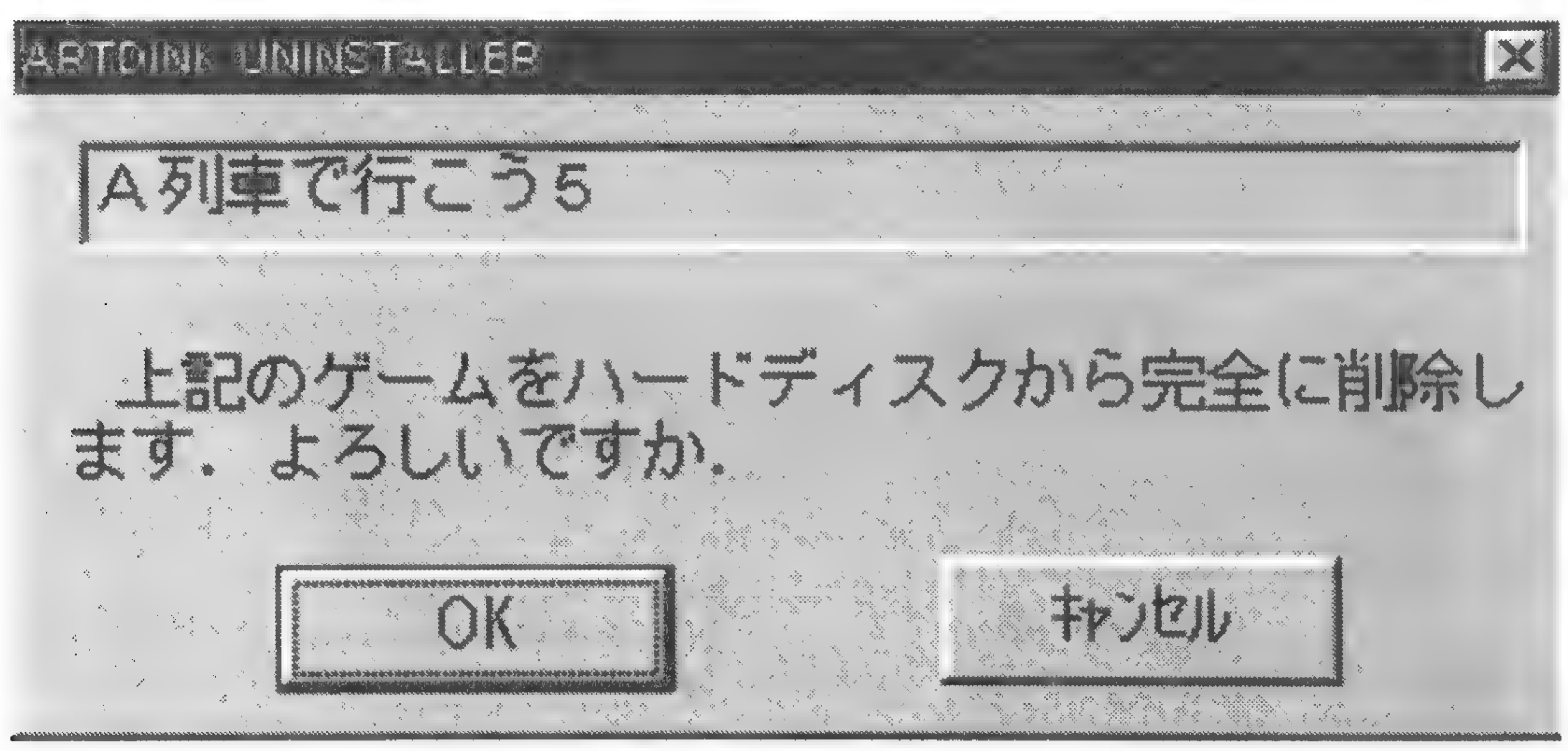


アンインストール

**インストールされているA5を、ハードディスクから削除します。
アンインストールの方法は、以下の中から選んでおこなってください。**

・スタートアップ画面から[UNINSTALL]をクリックする。
・スタートボタンから「プログラム」を選択し、「Artdink」フォルダの中から「A5UNINSTALL」をクリックする。
・コントロールパネル内の「ファイルの追加と削除」を利用する。

アンインストーラーが実行されるとウィンドウが表示され、アンインストールを実行するかどうか聞いてきますので、削除をおこなうのであれば、[OK]をクリックしてください。

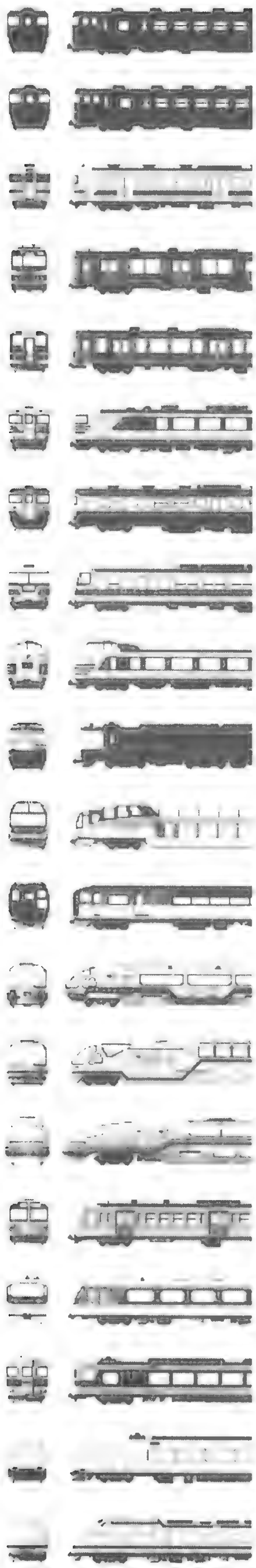


アンインストール中にゲームデータの削除をするかどうかを選択できます。
あとは自動的にA5とそのアイコンが削除されます。

※ゲームデータを削除しない場合、A5がインストールされていたフォルダ内の「USR」フォルダ内にゲームデータが保存されています。

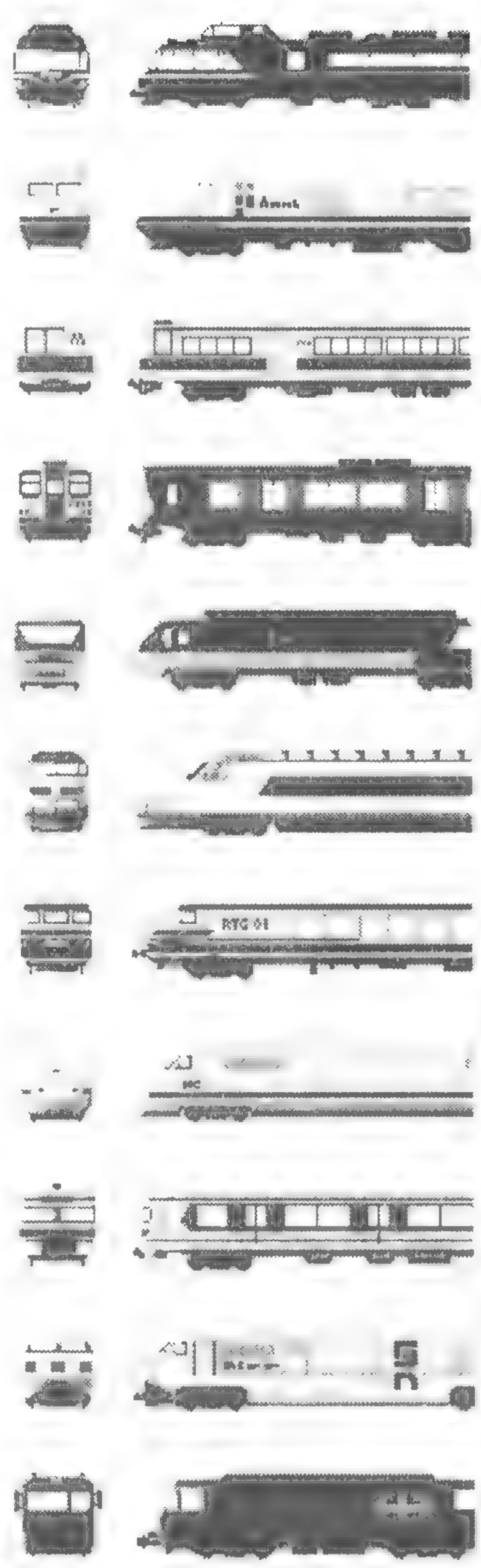
車両データ

旅客列車



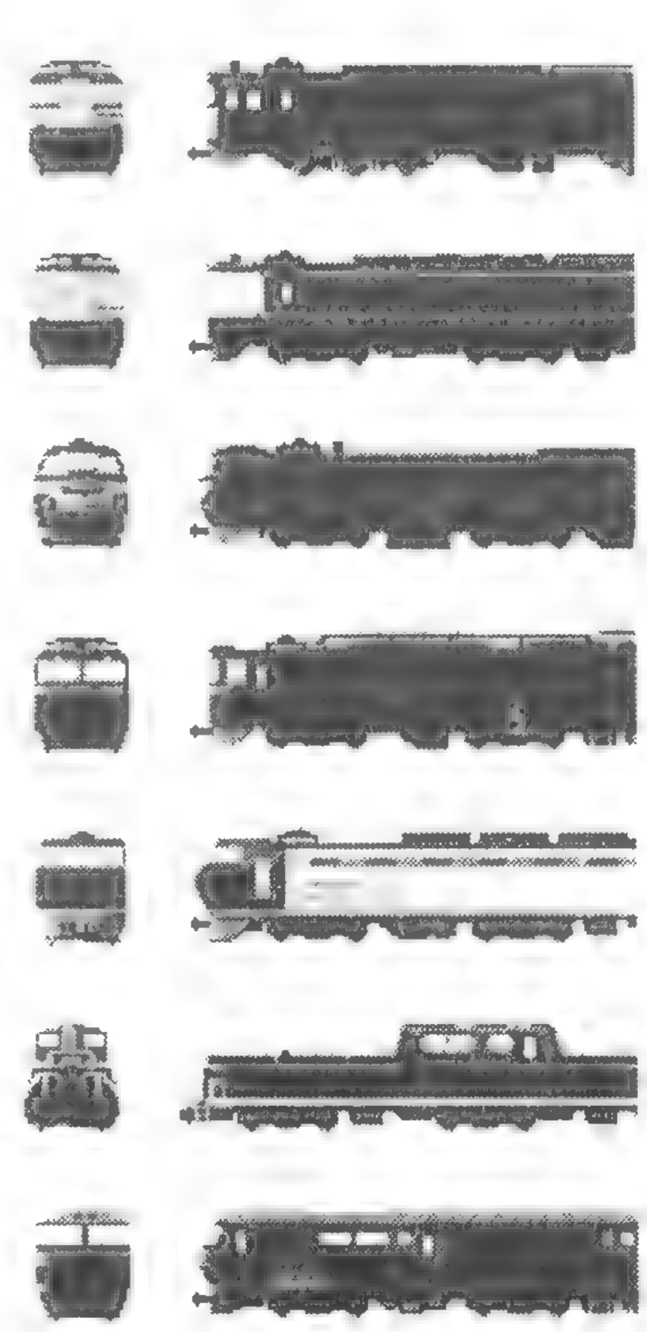
形式	定員（人）	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
キハ40系	200	低速	200	1,400
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
415系	190	中速	370	2,600
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
211系	210	高速	640	4,500
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
113系	210	中速	580	3,900
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
381系	235	高速	1,050	7,300
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
251系	180	高速	810	5,600
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AR3	200	中速	600	4,200
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AR5	150	高速	1,500	12,000
西101系	[illegible]	中速	[illegible]	[illegible]
西5000系	200	高速	900	6,300
近30000系	[illegible]	中速	[illegible]	4,300
近21000系	220	高速	990	6,900
名8800系	180	中速	510	3,500

資料



形式	定員（人）	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
名7000系	220	高速	990	6,900
T-LINER（米）	200	高速	[illegible]	[illegible]
MTA（米）	180	高速	600	4,200
313系（英）	240	中速	450	3,400
HST（英）	200	高速	900	6,300
TGV-A（仏）	250	高速	1,010	7,000
RTG（仏）	210	中速	420	2,900
ICE（独）	200	高速	[illegible]	[illegible]
ET420（独）	200	中速	400	2,800
LRC（加）	190	高速	[illegible]	[illegible]
HGe4/4（ス）	180	中速	830	5800

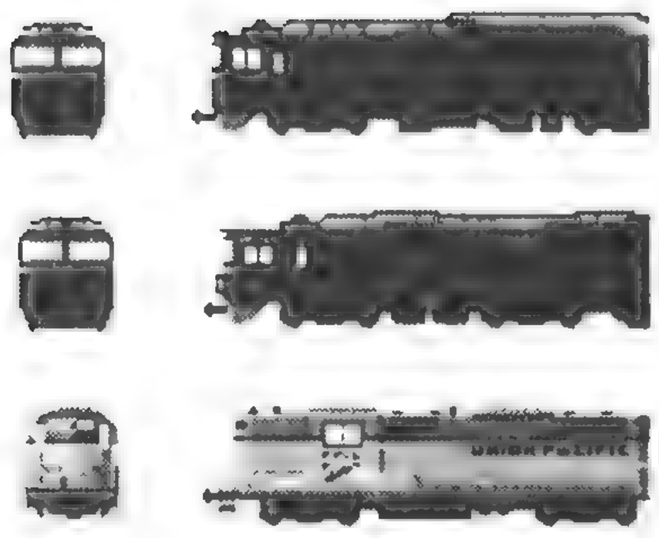
貨物列車



形式	搭載数	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
EF62系	—	中速	—	2,500
EF65系	—	中速	—	3,300
EF66系	—	高速	—	3,800
EF81系	—	高速	—	4,500
EF200系	—	高速	—	7,500
DD51系	—	低速	—	2,300
DF200系	—	高速	—	6,400



資料

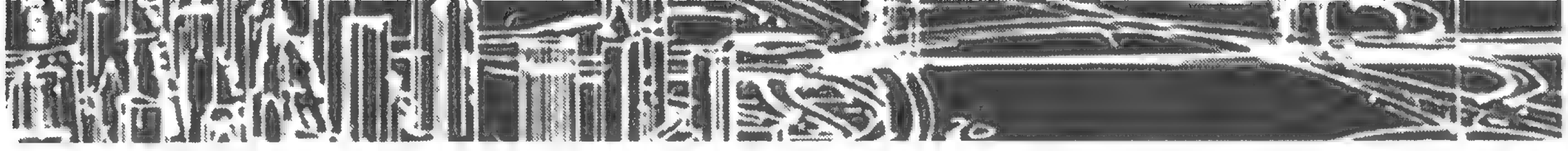


形式	搭載数	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
ED75系	—	中速	—	2,700
ED76系	—	高速	—	3,600
GP7（米）	—	高速	—	5,600

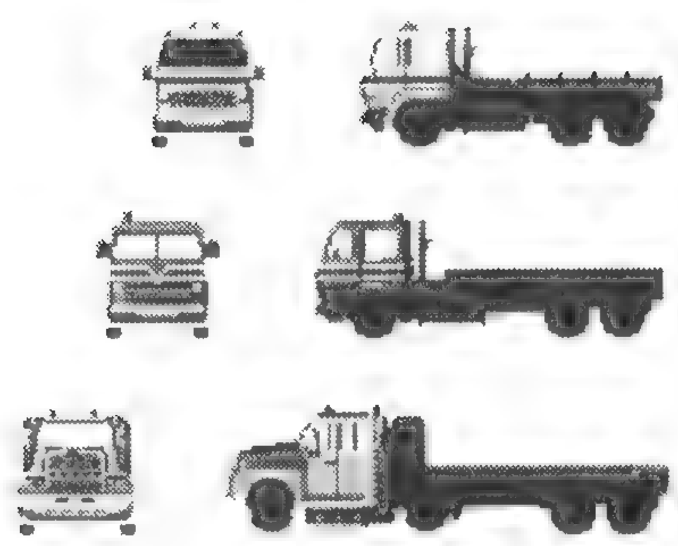
バス



形式	定員（人）	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
TYPE-S	50	低速	120	1,200
TYPE-M	60	低速	150	1,500
H.DECK1	60	中速	200	2,100
H.DECK2	55	中速	220	2,700
H.DECK3	40	中速	360	4,200
H.DECK4	55	高速	320	3,800
SH.DECK	55	高速	370	4,400
W.DECK1	100	中速	430	5,100
W.DECK2	55	中速	470	5,500
W.DECK3	100	高速	520	6,100

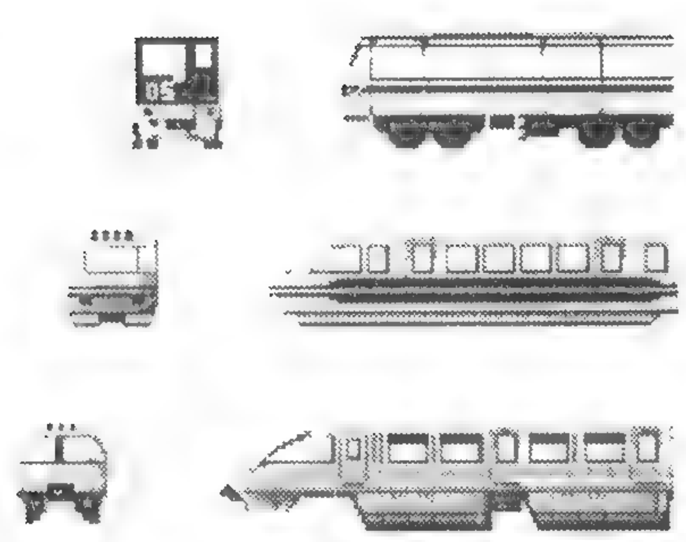


トラック



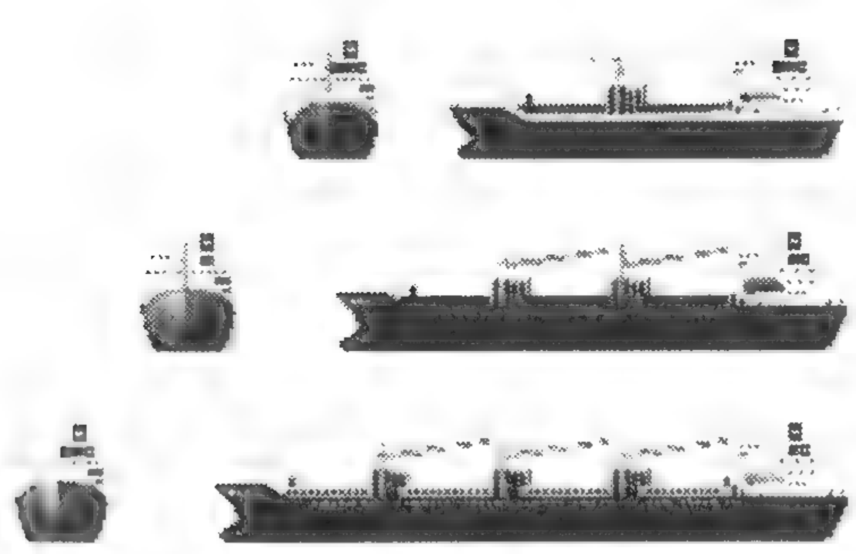
形式	搭載数	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
TRUCK 1	1	低速	—	2,800
TRUCK 2	1	中速	—	3,100
TRUCK 3	1	高速	—	4,500

モノレール



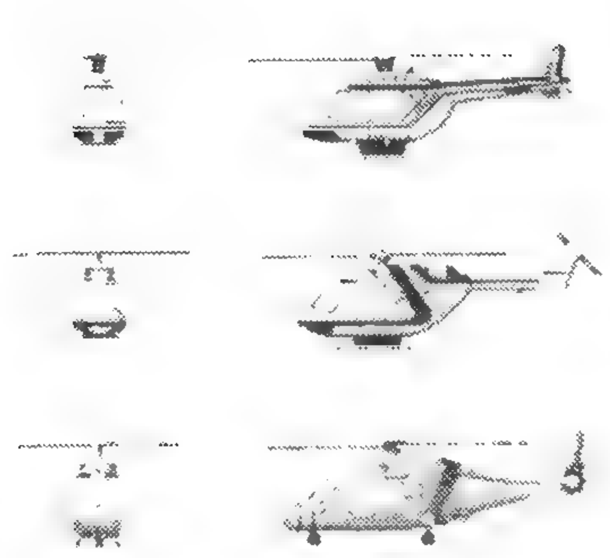
形式	定員（人）	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
MONO.1	100	低速	280	5,800
MONO.2	75	中速	350	7,300
MONO.3	80	高速	420	9,900

船舶



形式	搭載数	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
SHIP.1	2	低速	—	5,800
SHIP.2	3	低速	—	7,300
SHIP.3	4	低速	—	9,900

ヘリコプター

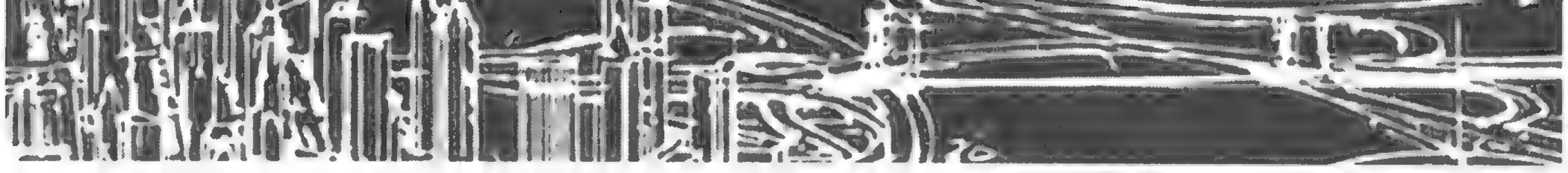


形式	定員（人）	速度	基礎運賃（円）	購入価格（万円）
HELI.1	5	高速	21,800	22,000
HELI.2	8	高速	33,500	35,000
HELI.3	14	高速	44,500	58,000



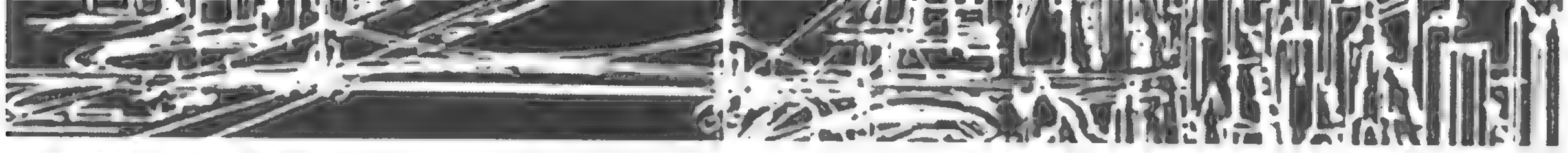
子会社データ

種別	名称	価格	資材数
工場	工場（小）	5	6
	工場（中）	8	10
	工場（大）	12	14
遊園地	遊園地	32	36
	テーマパーク	42	64
スタジアム	競技場	30	30
	野球場	40	40
	サッカー場	36	42
水族館	水族館	20	30
ゴルフ場	ゴルフ場	40	32
スキー場	屋内スキー場	22	12
マリーナ	マリーナ（小）	24	28
	マリーナ（大）	33	32
公園	住宅公園	4	4
	都市公園	12	8
植林	街路樹	1	1
	広葉樹	2	2
	針葉樹	3	4
神社仏閣	神社	18	20
	寺院	22	22
	教会	5	12
牧場	牧場	8	13
ショッピング	デパート（1）	32	20
	デパート（2）	36	22
	スーパーマーケット（1）	18	12
	スーパーマーケット（2）	19	13



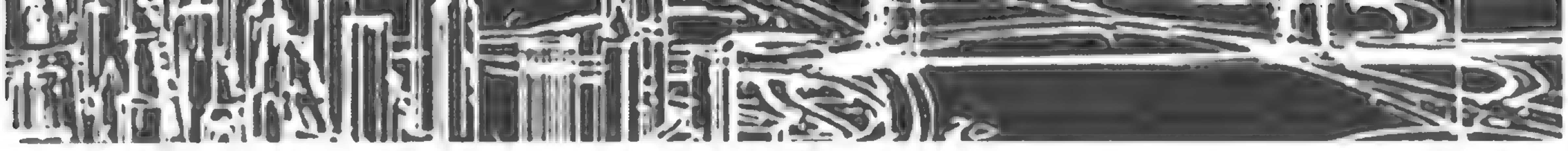
資料

種別	名称	価格	資材数
	コンビニ（1）	3	5
	コンビニ（2）	2	4
レストラン	レストラン（1）	4	3
	レストラン（2）	3	2
	レストラン（3）	2	3
宿泊施設	ホテル1	29	20
	ホテル2	36	22
	ペンション（1）	5	8
	ペンション（2）	4	7
	温泉旅館（1）	6	11
	温泉旅館（2）	7	13
	露天風呂	10	30
住宅	マンション（1）	32	20
	マンション（2）	29	18
	マンション（3）	17	14
	マンション（4）	15	11
	アパート（1）	5	5
	アパート（2）	3	3
	一戸建て（1）	4	3
	一戸建て（2）	3	2
	一戸建て（3）	2	1
	別荘（1）	2	1
	別荘（2）	1	1
劇場	ホール	20	24
	映画館	10	15
展示場	メッセ（1）	10	24
	メッセ（2）	19	34



資料

種別	名称	価格	資材数
キャンパス	キャンパス	22	25
カジノ	カジノ	[illegible]	[illegible]
貸しビル	中高層（1）8階	18	21
	中高層（1）12階	[illegible]	[illegible]
	中高層（1）16階	24	31
	中高層（2）[illegible]階	[illegible]	[illegible]
	中高層（2）12階	24	24
	中高層（2）[illegible]階	[illegible]	[illegible]
	中高層（3）8階	23	20
	中高層（3）[illegible]階	[illegible]	[illegible]
	中高層（3）16階	29	30
	中高層（[illegible]）[illegible]階	[illegible]	[illegible]
	中高層（4）12階	28	29
	中高層（4）16階	[illegible]	[illegible]
	高層（1）20階	29	25
	高層（1）[illegible]階	[illegible]	[illegible]
	高層（1）28階	37	35
	高層（2）[illegible]階	27	[illegible]
	高層（2）24階	31	29
	高層（2）28階	35	24
	高層（3）20階	33	26
	高層（3）24階	37	31
	高層（3）28階	42	36
	高層（4）20階	36	35
	高層（4）24階	40	40
	高層（4）28階	44	45
	超高層（1）32階	55	40



資料

種別	名称	価格	資材数
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	超高層（1）40階	67	50
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	超高層（2）ヘリポート付36階	82	70
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	超高層（3）ヘリポート付32階	82	70
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	超高層（3）ヘリポート付40階	94	80
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	超高層（4）ヘリポート付36階	110	100
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A5ビル	A5ビル（1）	22	21
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	A5ビル（3）ヘリポート付	150	120
ランドマーク	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	東京タワー	120	55
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ビッグベン	170	200
	ノイスバンシュタイン	170	150
	エッフェル塔	110	50
	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ピサの斜塔	150	100
飛行場	滑走路（1）	56	33
	滑走路（2）	120	50
宇宙センター	宇宙センター	250	200
天文台	光学天文台	45	32
	電波天文台	87	42

索引

索引

正常に作動しない場合

マニュアルに従って操作しても正常に動作しない場合、以下の点をお確かめください。

全く画面が出ない

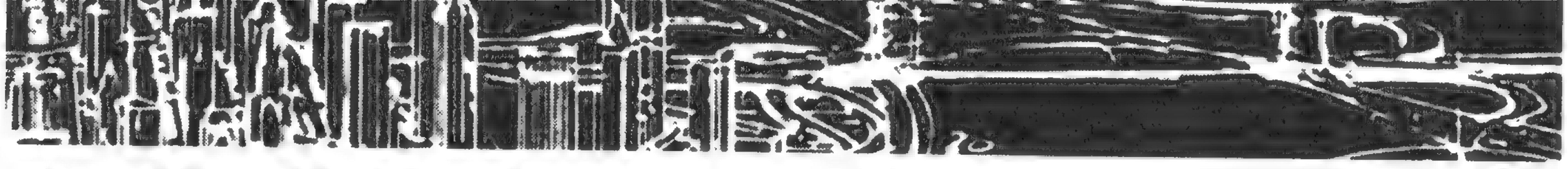
○パソコン本体、ディスプレイ、その他周辺機器等の電源を入れ忘れてはいませんか。
○パソコン本体と周辺機器の接続は確実におこなわれていますか。
○Windows95のセットアップを正しくおこないましたか。
○PowerVR搭載の3Dアクセラレータは正常に接続されていますか。
○PowerVRのドライバーが正常にインストールされていますか。

インストールができない

○ご使用のコンピュータ環境は、「A5」に求められる動作環境（→P5参照）を満たしていますか。
○マニュアルの記載通りにインストールしていますか。
スタートアップ画面が表示されない場合は、[ﾏｲｺﾝﾋﾟｭｰﾀ]の[CD-ROM]を開き、「initial」フォルダの中の「bootstrap」ファイルをダブルクリックで起動してください。

購入時から一度もゲームが動作しない。

○ご使用のコンピュータ環境は、「A5」に求められる動作環境（→P5参照）を満たしていますか。
○インストールは正常におこなわれましたか。
マニュアルの記載通りにインストールをおこなっていない場合の動作保証は致しかねます。
○CDDAのドライバは正常にインストールされていますか。
Windows95付属のCDプレーヤーソフトで音楽CDが正常に再生するかどうかで確認できます。
○複数のCD-ROMドライブ（多連装ドライブも含む）が接続されていませんか。
もっとも若い番号のCD-ROMドライブでないと正常に動作しません。
○仮想メモリが十分に確保されていますか。



ユーザーサポート

オープニングデモ、3Dビュー、オプショナルツアーが機能しない。

○3Dアクセラレータの割り込み設定（IRQ）が、その他の周辺機器と競合していませんか。
[ｺﾝﾄﾛｰﾙﾊﾟﾈﾙ]の[ｼｽﾃﾑ]で[ﾃﾞﾊﾞｲｽﾏﾈｰｼﾞｬ]を選び、一覧の[ｻｳﾝﾄﾞ、ﾋﾞﾃﾞｵ、およびｹﾞｰﾑのｺﾝﾄﾛｰﾗ]をクリックして、3Dアクセラレータの状態を確認してください。アイコンに×印、!印が付いている場合は設定に問題があります。詳しくは、Windows95のマニュアルを参照するか、本体メーカー、3Dアクセラレータボードメーカーにお問い合わせください。

○Direct Drawに対応した2Dアクセラレータ用ドライバが、正常にインストールされていますか。
ご使用のグラフィックボードメーカーもしくは本体メーカーにお問い合わせの上、Direct Drawに対応した2Dアクセラレータ用のドライバをご使用ください。

○Direct Xが、正常にインストールされていますか。
Direct Xのみ再インストールするには、「A5」のCD-ROMエクスプローラで見て、Direct Xフォルダの中にあるDxsetupを起動してください。

○PowerVR D3D HALが有効になっていませんか。
タスクトレイにPowerVR D3D HALのインジケータが表示されていますので、クリックしてPowerVR D3D HALを無効にしてください（無効状態ならばenableと表示されます）。詳しくは、3Dアクセラレータボードのマニュアルをご覧ください。



ユーザーサポート

最初は正常に動作していたが、ある時、突然動作しなくなった。

○A5のCD-ROMがドライブに入っていますか。

A5では、ゲーム中にA5のCD-ROMが常にドライブに入っていないと正常に動作しません。

○「A5」を構成するファイルを消去していませんか。

○Windows95の動作環境を、「A5」の動作に適さない環境に変更しませんでしたか。

2Dアクセラレータなどの周辺機器を追加した場合、ドライバの設定が変わってしまう可能性があります。

○同時起動している他のアプリケーションに問題はありませんか。

同時起動している他のアプリケーションが処理を占有して、「A5」の動作が止まってしまう場合があります。

○処理に時間のかかる操作をおこないませんでしたか。

処理速度の遅いハードで、3Dウィンドウの大きさを広くしたり、オプショナルツアーを実行したりすると、非常に時間がかかる場合があります。

ゲーム画面が正しく表示されない。

○ご使用のコンピュータ環境は、「A5」を使用するグラフィック機能を満たしていますか。

○「A5」の表示に適さないグラフィックモードを設定していませんか。

800×600ドット以上の解像度と、High Color（16ビット）65536色の表示色を同時に実現できるグラフィック機能が必要です。[コントロールパネル]の[画面]で[ディスプレイの詳細]を選ぶと、カラーパレットの設定を変更できます。詳しくはWindows95のマニュアルを参照してください。

○同時起動している他のアプリケーションに問題はありませんか。

○フォントサイズの設定は標準的な値ですか。

解像度の低い画面モードの場合、フォントのサイズによっては、画面に入りきらずに正常に表示できないことがあります。[コントロールパネル]の[画面]で[ディスプレイの詳細]を選ぶと、フォントの設定を変更できます。詳しくはWindows95のマニュアルを参照してください。

○ビデオ圧縮再生ソフトがインストールされていますか。
インストールされていないと、ムービーが正常に再生されません。[コントロールパネル]の[アプリケーションの追加と削除]で、[ウィンドウズファイル]タブの[マルチメディア]で確認できます。
詳しくはWindows95のマニュアルを参照してください。
○スクロールバーのサイズは適正ですか。
スクロールバーのサイズは16ドットにしてください。ウィンドウの一部が見えなくなることがあります。

音楽、効果音が正常に再生されない。
○CD-ROMの音声出力はスピーカーに接続されていますか。
○「A5」のCD-ROMは正常にドライブに入っていますか。
○Direct Soundに対応するPCM音源が正常に接続されていますか。
○使用する音源用のサウンドドライバ(MCIドライバ)が組み込まれていますか。

サポート

●サポート対応

以上の点を確認し、それらがすべて正常におこなわれていて、それでも動作しない場合には、ディスクの不良などが考えられます。製品の管理には万全を期しておりますが、万一そのような事態になった場合には、大変ご面倒ですが、ユーザーサポートシートにご記入の上、ディスクを弊社までお送りください。不良であれば、新しいものとお取り替えさせていただきます。このとき、まだユーザー登録をされていない方は、あわせて登録ハガキをご返送ください。ユーザー登録をされていませんと、サポートを受けることができません。

○電話でのお問い合わせ

電話でのお問い合わせは、土、日、祝祭日を除く午後1時から午後5時まで受け付けております。なお、ゲーム内容、攻略法等に関する質問にはお答えできませんので、ご了承ください。

アートディンク　ユーザーサポート係

TEL　043-270-2010

切り取り線

ユーザーサポートシート

切り取ってCD - ROMと共にお送りください。

●シリアルナンバー

●住所　〒

●電話

●氏名

●購入日　　　年　　　月　　　日

●販売店名

●商品名　「A5　A列車で行こう5」

※CD - ROMを送る前に、もう一度マニュアルの「ユーザーサポート」の内容をご確認ください。

●使用環境（メーカー名、型名を正確に記入してください）

パソコン本体	「メーカー名：	型名：	」
メモリ	「メーカー名：	型名：	」
ハードディスク	「メーカー名：	型名：	」
2Dアクセラレータ	「メーカー名：	型名：	
		VRAM容量	MB」
3Dアクセラレータ	「メーカー名：	型名：	」
ディスプレイ	「メーカー名：	型名：	」
CD-ROMドライブ	「メーカー名：	型名：	」
マウス	「メーカー名：	型名：	」
サウンドボード	「メーカー名：	型名：	」

その他の周辺機器（すべて記入してください）

「　　」

●具体的な症状を記入してください。

何をしたら　　**何がおこった**

切り取り線

ATDK-00110

A5

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

1st Printing December 1996

株式会社アートディンク
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル
TEL:043-270-2010

ATDK-00110

ATDK-00110

株式会社アートディンク
〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2 住友生命ビル
TEL.043-270-2010